12 TAILS MAGAZINE

Vol.2 April 2012



ABOUT US!


Mebel


Jetter


Scicu

บรรณาธิการอำนวยการ : Mebel

บรรณาธิการบริหาร : Jetter

บรรณาธิการศิลปกรรม : Ares

บรรณาธิการต้นฉบับ : Scicu


mpfamily


bluemallo


warinmon


Sweetcrescent

ออกแบบและจัดวางนิตยสาร : mpfamily และ bluemallo

ผู้ตีพิมพ์และเผยแพร่ : Anasuch

ปกหน้า : Ares

ศิลปิน Fan Art : sweetcrescent

ศิลปินการ์ตูนสั้น : warinmon

ช่างภาพ : InMusic และ warinmon

ตรวจทานและเรียบเรียง : JaeShiiZou และ ADVGreeN

นักเขียนหลัก : epicwin และ tanabodi

นักเขียนร่วม : Scicu, ZelziNe และ uekiko

ที่ปรึกษานักเขียน : Sonhp และ uekiko

จับหางคุย : Jetter

วิเคราะห์เศรษฐกิจ : Royalman

ทีมสอบทริกส์ : fook2540 และ ZelziNe


JaeShiiZou


ADVGreeN


InMusic


tanabodi


epicwin

Royalman





Anasuch


ZelZiNe

fook2540



Editor Talk

แว่วเสียง บก.



Sonhp





Uekiko

สวัสดีท่านผู้อ่านทุกท่านค่ะ

เรา Ares บรรณาธิการศิลปกรรมประจำ 12 Tails Magazine ได้โอกาสมาคุยกับท่านผู้อ่านในเล่มสองนี้ท่ามกลางบรรยากาศสุดร้อนระอุของเดือนเมษา อา...พูดถึงเดือนเมษาแล้วก็ต้องสงกรานต์สินะ อยากให้ทุกวันเป็นวันสงกรานต์จัง จะได้ออกไปสาดน้ำคลายร้อนซะตอนนี้เลย ร้อนจะตายอยู่แล้ว

หลังจากปล่อย 12 Tails Magazine เล่มแรกไป ทางทีมงานได้รับเสียงตอบรับจากท่านผู้อ่านอย่างล้นหลาม ทั้งคำติและชมเหล่านั้นเป็นกำลังใจสำคัญที่ทำให้พวกเราสามารถเข็น 12 Tails Magazine เล่มสองฉบับต้อนรับสงกรานต์ออกมาได้ในที่สุดค่ะ

สำหรับเล่มนี้ ยังคงว่าด้วยเรื่องระบบของเกม12หางเป็นหลักค่ะ เราจะพาท่านผู้อ่านจะไปรู้จักกับเหล่า NPC ต่างๆที่คอยอำนวยความสะดวกให้กับเหล่าหางผู้กล้าแบบเจาะลึก

และหากยังไม่จุใจ เรามีบทสัมภาษณ์พิเศษจากลิงจ๋อนักข่าวมือดีของเราที่ไปคว้าหางทีม Mosquito ผู้ชนะการแข่งขัน Fire Ice Tournament มาคุยกันแบบเจาะใจ เส้นทางการต่อสู้เป็นอย่างไร ยากลำบากแค่ไหนกว่าจะได้เป็นแชมป์ ใครอยากรู้ห้ามพลาดด้วยประการทั้งปวงค่ะ

นอกจากนี้ทางนิตยสารของเรายังเปิดโอกาสให้เหล่าศิลปินและนักเขียนได้แสดงฝีไม้ลายมือ เปิดพื้นที่รับFan Art และ Fan Fiction จากทางบ้านเพื่อลงนิตยสารเล่มต่อไป ใครสนใจสามารถติดตามรายละเอียดการรับผลงานในเล่มโลดค่ะ

สุดท้ายนี้ ขอบคุณที่อ่านมาจนถึงบรรทัดนี้ ขอให้เพลิดเพลินกับนิตยสาร 12 Tails Magazine เล่มสองค่ะ

Art Director

12 Tails Magazine




Sweet
Crescent



World Of Tails

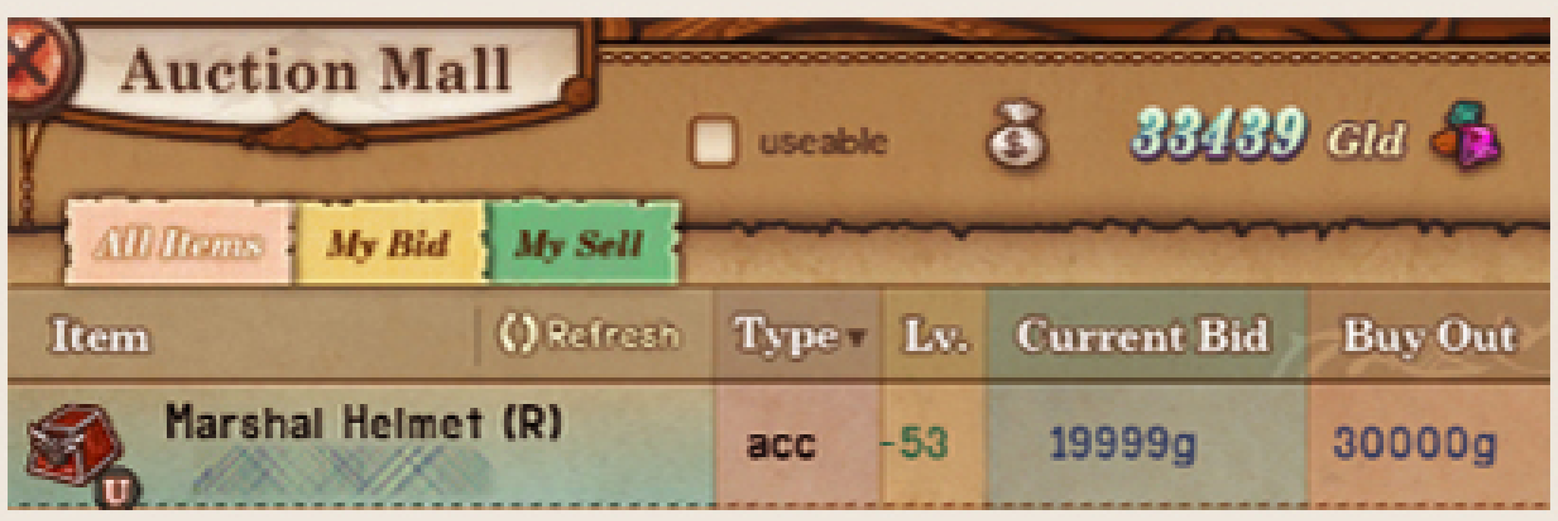
สวัสดีท่านผู้อ่านทุกท่านครับ กลับมาพบกันอีกครั้งในเล่มสองกับ World of Tails สำหรับเล่มนี้เรายังคงอยู่กับเนื้อหาในส่วนของพื้นฐานการเล่นเกมสิบสองหางออนไลน์ และระบบเกมต่างๆ เช่นเดิมนะครับ โดยเล่มนี้จะเน้นไปในส่วนของระบบที่เกี่ยวข้องกับไอเทมประเภทต่างๆ เป็นส่วนใหญ่ ทั้งไอเทมสวมใส่ ไอเทมประเภทกดใช้และการแลกเปลี่ยนไอเทม นอกจากระบบไอเทมแล้วยังมีระบบอื่นๆ ที่ช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้เล่นที่ควรจะทราบอีกหลายอย่าง เช่น การซื้อขายประมูลไอเทมระหว่างผู้เล่น ระบบจัดการกิลด์ และการโพสประกาศข้อความอีกด้วย แน่นอนว่าทีมนักเขียนของเรานั้นต่างทุ่มเทเวลาและทุนทรัพย์ส่วนหนึ่งในการหาข้อมูล เพื่อที่จะนำเสนอแก่ทุกท่านอย่างเต็มที่อีกเช่นเคย ฉะนั้นแล้วถ้าใครพบนักเขียนเรานั่งไส้แห้งอยู่ในเมืองก็อย่าลืมบริจาคใบแครอทให้เคี้ยวประทังชีวิตกันด้วยนะครับ

ระบบประมูล (Auction Mall)

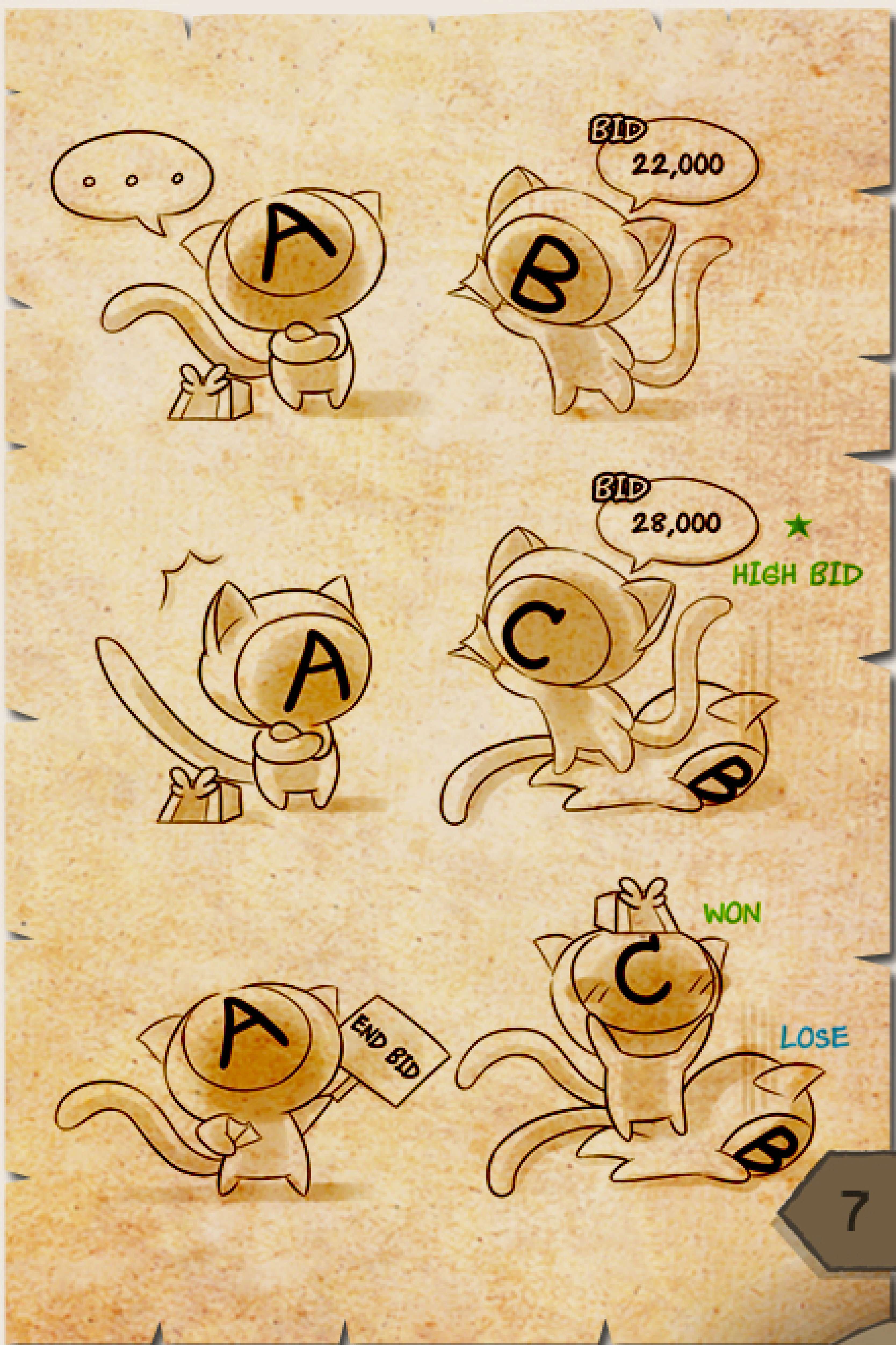


ระบบประมูลเป็นระบบการตลาดของเกม 12 หางออนไลน์รูปแบบหนึ่ง ซึ่งเป็นวิธีที่เพื่อนๆ จะสามารถหาไอเทม หรืออาวุธที่ต้องการนอกจากการเดินดูตามร้านกระต่ายแผงลอยได้อีกด้วย โดยร้านประมูลจะอยู่ที่เมืองแสงบริเวณใกล้กับร้านขายอาวุธ หากเข้าไปด้านในจะเจอกับ NPC ชื่อ Lemur อยู่ 3 ตัว ผู้เล่นจะเลือกคุยกับใครก็สามารถเข้าไปยังหน้าต่างประมูลได้เหมือนกัน

ก่อนจะนำเพื่อนๆ เข้าไปพบกับหน้าตาของบอร์ดประมูล ก็อยากจะแนะนำวิธีการประมูลเสียก่อน สมมุติว่านาย A เป็นผู้เล่นที่ไม่มีกระต่าย (หรืออาจจะมีกระต่ายแต่ขี้เกียจตั้งร้านขายของ) อยากที่จะขายหมวก Marshal เหลือเกิน จึงนำหมวก Marshal นี้ ไปประกาศในบอร์ดประมูล และภายในเวลาที่กำหนด ใครเสนอราคาได้แพงที่สุด ก็จะได้รับหมวก Marshal ของนาย A ไปเลย โดยราคาเริ่มต้นสูงสุดที่อนุญาตให้เสนอคือ 19,999 G



ถ้าหากนาย B กำลังอยากได้ หมวก Marshal มาเห็นเข้า และมีงบอยู่ที่ 28,000 G จึงลองเสนอราคา (Bid) ให้นาย A ไป 22,000 G นาย A ที่มาเห็นราคายังไม่พอใจ ก็รอผู้เล่นคนอื่นมาเสนอราคาแข่งกับนาย B ไม่นานนักนาย C ที่อยากได้หมวก Marshal เช่นกัน เห็นราคาที่นาย B เสนอราคาให้นาย A และตัวนาย C มีงบอยู่ 30,000 G จึงเสนอราคา (Bid) หมวก Marshal นี้ไปให้นาย A 28,000 G นาย A ที่กดเข้ามาดูในร้านประมูล เห็นนาย C เสนอมาราคา 28,000 G ซึ่งนาย A พึงพอใจกับราคานี้มาก จึงได้ทำการเคาะจบการประมูล (End Bid) ไอเทมชิ้นนั้น และแล้วนาย C ก็ได้ไอเทมชิ้นนั้นไปครอบครอง



คำสั่งและหน้าต่างของระบบประมูล



All Items

เป็นส่วนที่จะแสดงไอเทมทุกอย่างในประมูล โดยทุกครั้งที่กดเข้ามา ไอเทมจะจัดเรียงตามเวลาการลงประมูลครั้งล่าสุดของเซิฟเวอร์

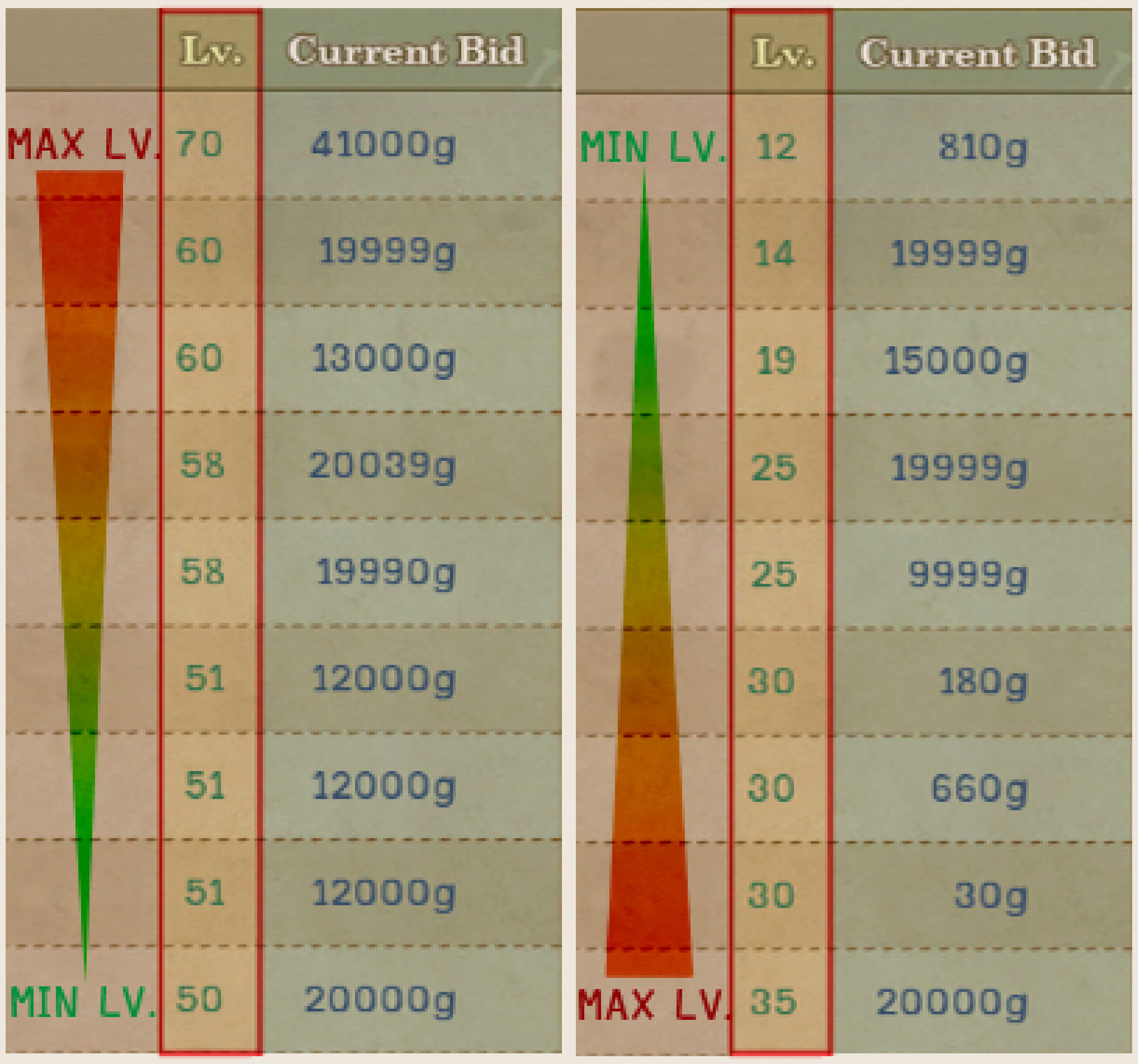


1 Refresh เพื่ออัพเดทรายการของไอเทมที่ผู้เล่นนำลงประมูลไว้

2 Type สำหรับเลือกชนิดของไอเทมที่เราตามหา

Type	
all	ไอเทมทั้งหมด
weapon	ไอเทมประเภทอาวุธ
armor	ไอเทมประเภทเสื้อผ้าหรือเกราะ
accessory	ไอเทมประเภทหมวก
shoe	ไอเทมประเภทรองเท้า
trinket	ไอเทมประเภทเครื่องประดับ
pet	ไอเทมประเภทสัตว์เลี้ยง
field	ไอเทมประเภทยาเพิ่มพลัง ไอเทมกดใช้
food	ไอเทมประเภทอาหารสำหรับเพิ่มสถานะ
material	ไอเทมที่สามารถนำไปผสมหรือส่งเควสได้
recipe	ไอเทมประเภทตำราหรือหนังสือสูตร
pin	ไอเทมประเภทเหรียญที่แลกมาจาก Pedo
key	ไอเทมประเภทที่ไม่สามารถขายกับ NPC ได้
mount	ไอเทมประเภทสัตว์ขี่ เช่น มูโป เป็นต้น

3 Lv ไอเทมจะเรียงตามเลเวลของไอเทมประเภทนั้นๆ โดยเรียงจากเลเวลจากสูงสุดไปต่ำสุดและถ้าหากกดอีกครั้งก็จะไล่เรียงเลเวลของไอเทมจากต่ำสุดไปสูงสุด



Lv.	Current Bid
70	41000g
60	19999g
60	13000g
58	20039g
58	19990g
51	12000g
51	12000g
51	12000g
50	20000g

Lv.	Current Bid
12	810g
14	19999g
19	15000g
25	19999g
25	9999g
30	180g
30	660g
30	30g
35	20000g

4 Current Bid ราคาที่ผู้เล่นเสนอไว้เพื่อประมูลของ หากราคาที่เราเสนอเป็นราคาสูงสุดก็จะมีดาวขึ้นตามภาพ



5 But Out คือ การซื้อขาดไอเทมชิ้นนั้นออกมาจากประมูลโดยราคา ButOut จะต่างกันไปตามแต่ผู้ขายจะตั้ง โดยส่วนมากแล้วจะมีราคาแพงครับ เช่นจากรูป Chinese Dress ราคาประมูลขั้นต่อไปคือ 20,039 แต่ราคา Buy Out สูงถึง 80,000 เลยทีเดียว

ข้อดีของการ BuyOut - ได้ไอเทมทันทีไม่ต้องเสียเวลารอ และได้ไอเทมแน่นอนครับ

ข้อเสียของการ BuyOut - ส่วนใหญ่ไอเทมจะราคาสูงกว่าราคา Bid มาก



6 Time เวลาที่ตั้งประมูลไว้ โดยทุกครั้งที่เอาของวางลงประมูล จะสามารถกดดูไอเทมที่กำลังจะหมดเวลาประมูลได้ หรือดูไอเทมที่เพิ่งจะลงประมูลได้เช่นกัน



Type	Lv.	Current Bid	Buy Out	Time
acc	12	810g	5000g	22h
trn	14	19999g	34999g	21h
acc	19	15000g	16000g	22h
acc	25	19999g	30000g	21h
acc	25	9999g	10099g	21h
fld	30	180g	99999g	6d
fld	30	660g	99999g	6d

*หมายเหตุ: ที่คำสั่ง Time จะมีตัวอักษรย่อ คือ

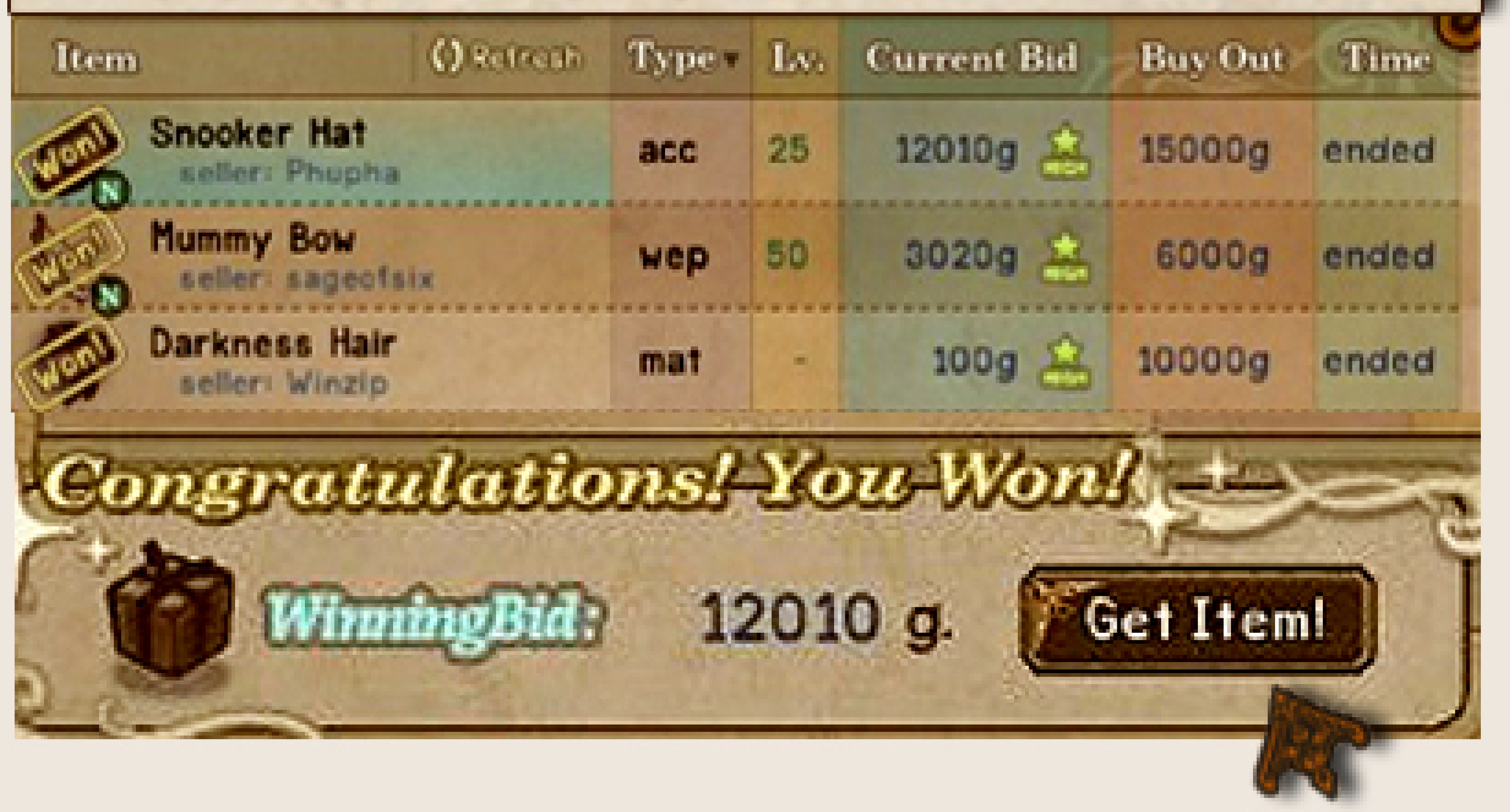
d = day (วัน)

h = hour (ชั่วโมง)

m = minute (นาที)

My Bid

แถบที่จะบอกว่า เราได้กดเสนอราคาอะไรไปบ้าง กรณีถ้ากำลัง Bid อยู่ไอเทมก็จะมีดาวขึ้นมาว่าเรา Bid ไว้สูงสุด ถ้าหากหมดเวลาแล้วไม่มีผู้เล่นอื่นมาเสนอราคาแข่งกับเรา เราก็จะชนะประมูลและได้ไอเทมชิ้นนั้นๆ ไปครอง ซึ่งสามารถกด Get Item! เพื่อรับไอเทมชิ้นนั้นไปได้เลย



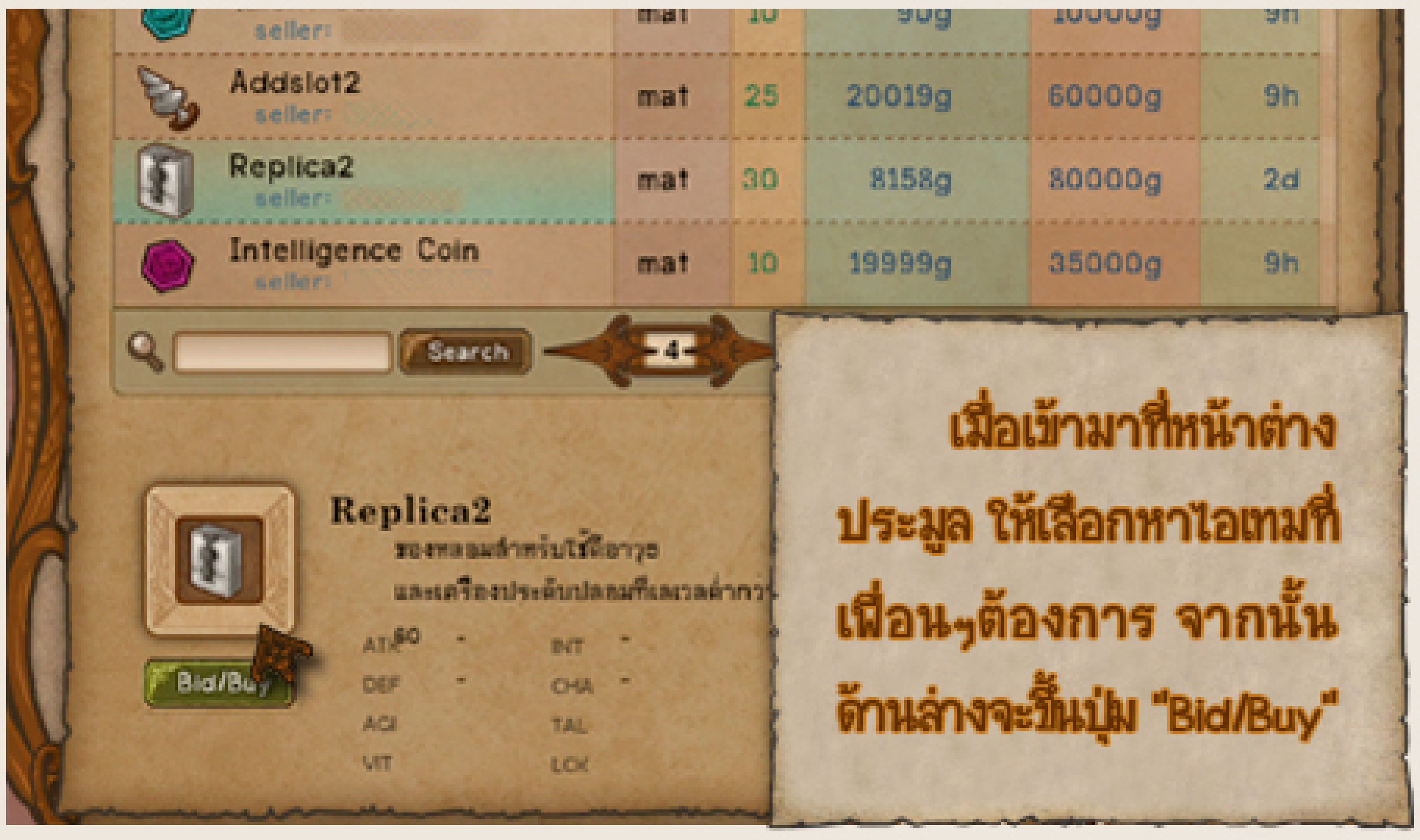
My Sell

เป็นหน้าต่างสำหรับให้เราวางขายไอเทมลงประมูล หลังจากมีผู้ Bid ราคาจนหมดเวลาการประมูล หรือซื้อไอเทมของเราด้วยการ Buy Out ในช่อง My Sell ก็จะขึ้น Sold! ทับตัวไอเทมดังภาพ เราจึงจะสามารถกด Cash Out รับเงินได้ครับ





การเสนอราคา (Bid)



เมื่อเข้ามาที่หน้าต่างประมูล ให้เลือกหาไอเทมที่เพื่อนๆต้องการ จากนั้นด้านล่างจะขึ้นปุ่ม "Bid/Buy"



ตัวเลขด้านซ้าย $ คือราคาที่ผู้เล่นอื่นทำการเสนอให้กับเจ้าของไอเทมนั้น (จากภาพผู้เล่นอื่นเสนอราคาให้เจ้าของ Replica2 ในราคา 8,158 G ราคา Buy Out 80,000 G) หากเราต้องการ Bid ไอเทม จะต้องเสนอราคา มากกว่าที่ผู้เล่นอื่นเสนอไว้อย่างน้อย 10 G จากภาพสามารถ Bid ราคา Replica2 ได้ตั้งแต่ 8,168 G - 79,999 G ถ้าหากเราเสนอราคาให้เจ้าของ Replica2 ในราคา 80,000 G จะไม่ใช่การเสนอราคาแต่จะเป็นการ Buy Out แทน และเราจะได้ไอเทมชิ้นนั้นทันที ถ้าหากเราต้องการเสนอราคา Replica 2 ในราคา 9,000 ก็ให้กรอกตัวเลขลงในช่อง NewBid แล้วกด Bid เพื่อยื่นราคาให้



เมื่อเสนอราคาเสร็จเราจะถูกหักเงินทันทีและจะมีดาวขึ้นมาตามที่เห็น เราสามารถติดตามผลการเสนอราคาได้จนกว่าเวลาที่แถบ My Bid จะหมด

แต่โดยสัจธรรมแล้ว ผู้เล่นที่มีเงินเสียส่วนใหญ่จะมา Buy Out มากกว่าที่จะรอให้เวลาหมด ซึ่งนั่นคือความจริงอันแสนโหดร้ายของโลกเหล่าผู้มีเงินตราเหลือล้นจนไม่รู้จะเอาไปทำอะไรดี

และผู้เล่นที่ชอบของราคาถูก มักจะจ้องหาไอเทมในประมูลที่เวลาใกล้หมด โดยหน่วยเวลาที่ต่ำที่สุดของระบบประมูลคือ นาที หากเรากด Refresh ไปเรื่อยๆ ในช่วงที่ไอเทมนั้นเหลือ 1 นาทีสุดท้ายก่อนหมดเวลาเคาะราคา (End Bid) ก็จะมีผู้เล่นหลายคนมากด Bid ทีละ 10 G ยกตัวอย่างเช่น นาย X และ นาย Y กำลังต้องการยา Reskill ซึ่งอีก 10 วินาที (แม้ว่าระบบของเกมจะแสดงได้เพียงหน่วยนาที แต่เราสามารถทราบระยะเวลาหน่วยวินาทีได้จากการจับเวลา) จะหมดเวลาเคาะประมูล ยา Reskill ขณะนั้นมีราคา 12,000 G นาย X จึงรีบ Bid ยา Reskill นี้ไว้ที่ 12,010 G นาย Y จึง Bid เพิ่มอีกเป็น 12,020 G โดยนาย X และ นาย Y จะ Bid แข่งกันแบบนี้จนถึงวินาทีสุดท้าย ซึ่งผู้ชนะก็จะขึ้นเป็น Win และผู้แพ้ก็จะขึ้นเป็น Lose





(ในเกม 12 หางออนไลน์ ไอเทมที่กำลังจะหมดเวลา มักมีคนมาจ้องประมาณ 3-5 คนด้วยกัน ทำให้ราคา Bidพุ่งอย่างรวดเร็ว) ผู้ที่ชนะมักจะได้ของในราคาถูกแสนถูกไปครอง

การวางไอเทมลงประมูล



หากต้องการวางขายไอเทมของเราในประมูล สามารถทำได้ 2 วิธีคือ **คลิ๊กขวาลากไอเทมที่ต้องการนำลงประมูลไปที่ช่องว่างด้านซ้าย** หรือ **กดที่แถบ My Sell แล้วเลือกไอเทมที่ต้องการขาย** จะขึ้นหน้าต่าง ตามรูป







1. **Start Bid ราคาขั้นต่ำของไอเทม**ชิ้นนั้นๆ สามารถตั้งได้ตั้งแต่ **0 - 19,999 G**

2. **Buyout ราคาขายขาด** ให้ผู้เล่นอื่นสามารถประมูลสินค้าออกไปได้ทันทีในราคาที่เรากำหนดในช่องนี้ ซึ่งตั้งได้**สูงสุดที่ 99,999 G** หากเราไม่กำหนดราคา Buyout ระบบจะตั้งให้เองโดยอัตโนมัติโดยห่างจากราคา Start Bid 100 G เช่น ถ้าเราตั้งราคา Start Bid ไว้ที่ 17,900 G ราคา Buyout จากระบบจะอยู่ที่ 18,000 G

3. **Duration ระยะเวลาในการตั้งประมูลไอเทม** โดยเสีย**ค่าธรรมเนียม**ตามวันคือ **1 วัน 10 Jil / 3 วัน 30 Jil / 7 วัน 70 Jil ต่อไอเทมหนึ่งชิ้น**

หากเราตั้งค่าต่างๆ เสร็จแล้วให้กดที่ปุ่ม Set แล้วร้านประมูลจะเก็บเงินค่าธรรมเนียมเราไป

กรณีไม่มีคน Bid ไอเทมอะไรเราเลย ก็มีบ้างเช่นกัน อาจจะเป็นเพราะราคา Buy Out ที่แพง ไป หรือเป็นไอเทมที่คนไม่นิยมใช้แล้ว





เคล็ดลับการตั้งของประมูล

ถ้าหากเราตั้งของประมูล ในราคา Start Bid 19,999 G และไอเทมที่เราตั้งเป็นไอเทมที่มีราคาสูง เช่น CZIS Ore ซึ่งราคาในตลาดประมาณ 70,000 G หากมีคนมา Bid ในราคา 20,009 G และใกล้จะหมดเวลาแล้วไม่มีใครมา Bid แข่ง ก็อาจจะทำให้ท่านต้องขาย CZIS Ore ในราคา 20,009 G ไปเลยก็ได้ โดยวิธีแก้สถานการณ์ของเจ้าของ CZIS Ore ก้อนนี้ มีด้วยกัน 2 ทาง

1. กด Cancel Bid เพื่อไม่ให้เสีย CZIS Ore แต่ก็ต้องยอมแลกกับค่าธรรมเนียมที่ต้องเสียเพิ่ม 50 Jil

2. ให้เพื่อนในกิลด์มา Bid CZIS Ore ของเรา เป็น 22,000 G จากนั้นกด End Bid ที่ราคา 22,000 G เพื่อให้เพื่อนชนะการประมูลก่อนหมดเวลา จากนั้นก็เอาเงิน 22,000 G ที่เรารับจากระบบประมูลไปคืนเพื่อน แล้วให้เพื่อนเอา CZIS Ore มาคืนเราเช่นกัน (ซึ่งวิธีที่ 2 เป็นวิธีที่สังคมในโลก 12 หางออนไลน์ใช้กันบ่อยที่สุด)



** หมายเหตุ: ถ้าหากเรา Bid ไอเทมไหนไว้แล้ว หากเราแพ้การเล่นอราคา เงินที่เราใช้ Bid ไอเทมชิ้นนั้นก็จะกลับเข้าผู้เล่นโดยอัตโนมัติ ดังนั้นโปรดระวังเรื่องเงินเกิน

*** หมายเหตุ: การกดรับเงินจากระบบประมูล ค่อนข้างละเอียดอ่อนมาก เพราะไม่มีปุ่มยืนยัน หรือ ตอบตกลงให้ชัดเจน จึงมีคนจำนวนไม่น้อยเลยที่เงินเกินเพราะกดรับเงินจากระบบประมูลอย่างเมามัน ในกรณีเราเอาเงินประมูลของทีละมากๆ จนเกิน 200,000 G ถ้าหากมีคนมาแย่งเรา Bid ไอเทมทั้งหมด ท่านก็จะได้เงินคืนแค่ 99,999 G เท่านั้น

ดังนั้นก่อนที่จะเข้าประมูล ควรจะทำตัวให้มีเงินน้อยๆ โดยการแลกเป็นแครอททองคำไว้

**** หมายเหตุ: การแสดงผลของบอร์ดประมูลสามารถแสดงได้แค่ 5 หน้าเท่านั้น หากไอเทมเกินไปในหน้าที่ 6 จะไม่สามารถมองเห็นไอเทมได้

***** หมายเหตุ: การตั้งราคาต่างๆ ควรทำอย่างระมัดระวัง เนื่องจากเมื่อกด set ไปแล้วจะไม่สามารถแก้ไขรายละเอียดได้อีก ทำให้อาจต้องเสียเงิน Jil ไปอย่างไม่คุ้มค่า หรือต้องยอมเสียไอเทมไปกับราคาที่ไม่พึงประสงค์

ห้องสมุดและหนังสือสูตร

ห้องสมุดในเกม 12 หางออนไลน์ จะเป็นตึกเล็กๆ แอบอยู่ในซอกเมือง เมื่อเข้ามาแล้วจะเจอ NPC Reindeer หรือกวางบรรณารักษ์นั่นเอง โดยในห้องสมุดนี้เป็นที่ซื้อขายหนังสือสูตรต่างๆ ที่เอาไว้สร้างของกับบราซานครับ โดยหนังสือสูตรที่ขายจะมีแบบที่ใช้ G ซื้อ และแบบที่ใช้ Jii ซื้อ

สำหรับหน้าต่างการซื้อหนังสือสูตรจะมีรูปแบบการใช้งานเหมือนร้านค้าอื่นๆ ทั่วไปครับ โดยหนังสือสูตรที่ซื้อมานั้นจะมาอยู่ในตัวของเราเหมือนไอเทมทั่วไป แม้ว่าเราจะซื้อหนังสือสูตรมาแล้วแต่ก็ยังไม่สามารถสร้างไอเทมตามชนิดหนังสือสูตรได้ครับ





Items Recipe

เมื่อกดใช้ไปหลายๆ คนอาจจะตกใจว่ามันหายไปไหน ให้กดตรงแถบ Recipe ที่อยู่บริเวณด้านล่างของช่องไอเทมที่สวมใส่อยู่ครับ หน้าต่างเก็บของจะเปลี่ยนเป็นลิสต์หนังสือสูตรที่เราได้กดใช้ไปแล้ว เมื่อไปคุยกับ NPC Razan ในแคมป์กิลด์ หรือที่ Crystal Beach ก็จะเห็นวัตถุดิบที่ใช้ทำของครับ

ในแต่ละไอดีสามารถมี Recipe ได้มากสุด 24 เล่ม หากว่าไม่ต้องการเล่มไหนแล้วสามารถเลือกหนังสือสูตรที่ต้องการลบแล้วกดปุ่ม delete เพื่อลบหนังสือสูตรได้ โดยเมื่อลบหนังสือสูตรไปแล้ว หนังสือสูตรจะหายไปเลย ไม่กลับมาเป็นไอเทมในช่องเก็บของใหม่ครับ





Razan และการจัดการไอเทม



เกมลิบลองหางออนไลน์ มีระบบการเสริมคุณภาพไอเทมต่างๆ รวมถึงการจัดการไอเทม ทั้งไอเทมสวมใส่และวัตถุดิบ โดยผ่านทาง NPC Razan (ราซาน) ซึ่งสามารถพบได้ที่แผนที่ Crystal Beach และภายในแคมป์กิลด์ เมื่อเราคุยกับราซานจะพบหน้าต่างดังนี้

1. ประเภทของไอเทมที่สามารถสร้างได้

แบ่งเป็น 5 หมวด โดยแต่ละหมวดจะต้องมีหนังสือสูตรก่อนจึงจะปรากฏ ภาพของส่วนผสมที่ใช้ในการทำยกเว้นเพียงหมวด mateial ที่จะมีภาพของไอเทมที่ต้องการให้เลย ไม่จำเป็นต้อง ซื้อหนังสือสูตร

2. หน้าต่างแสดงรายการไอเทมที่สร้างได้
3. หน้าต่างบอกรายการส่วนผสมที่ต้องการ
4. ปุ่ม Extra Care ใช้เงิน Jil เพื่อเพิ่มโอกาสสำเร็จ
5. ปุ่ม Compound กดเพื่อสร้างไอเทม
6. ส่วนแสดงไอเทมที่ได้จากการสร้าง
7. ส่วนแสดงไอเทมในกระเป๋าเรา





จากประเภทของไอเทมที่สามารถสร้างได้จะขอแบ่งออกเป็น 3 หมวดดังนี้

1. การสร้างไอเทมสวมใส่** Weapon Armor Accessory
2. การสร้างวัตถุดิบที่มีระดับสูงขึ้น Material
3. การเสริมคุณภาพให้กับไอเทมสวมใส่ Special

note : ไอเทมสวมใส่** จะหมายถึง ไอเทมประเภท Weapon, Armor และ Accessory เท่านั้น

การสร้างไอเทมสวมใส่

ในส่วนการสร้างไอเทมสวมใส่นั้นจะจัดได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. อาวุธ (Weapon)
2. ชุด (Armor)
3. หมวก (Accessory)

ในการสร้างชุดนั้นจำเป็นต้องมีหนังสือสูตรเสียก่อน โดยหาซื้อได้จากห้องสมุด และหาได้จาก Guild Boss เมื่อเรากดใช้หนังสือสูตรแล้วจะปรากฎสูตรในหน้าต่างของราชานดังภาพ



เราสามารถกดเพื่อเลือกดูวัตถุดิบต่างๆ ที่ต้องใช้สร้างชุด จากนั้นให้เราหาวัตถุดิบที่ต้องการมาให้ครบจำนวน เมื่อครบแล้วตัวเลขที่ระบุจำนวนไอเทมที่ต้องใช้จะเปลี่ยนเป็นสีฟ้าและปุ่มCompound Compound จะสว่างขึ้น จึงจะสามารถกดสร้างของได้ แต่โอกาสสำเร็จจะอยู่ที่ 40% Success Rate : 40 % หากต้องการให้โอกาสสำเร็จเพิ่มขึ้นต้องใส่ Extra Care ลงไป โดยจะเพิ่มครั้งละ 10 Jil ต่ออัตราการสำเร็จ 5% และเพิ่มได้สูงสุดที่ 99% (120 Jil) Extra Care 0 jil Success Rate : 99 %

หลังจากกดสร้างของไปแล้ว ต้องลุ้นว่าจะสร้างไอเทมสำเร็จหรือไม่ ถ้าสำเร็จจะได้ไอเทมดังภาพ



แต่ถ้าไม่สำเร็จจะได้เป็นขยะ(Junk) แทน โดยขยะนั้นจะมีหลายชนิด ตามไอเทมที่เราสร้างขึ้น

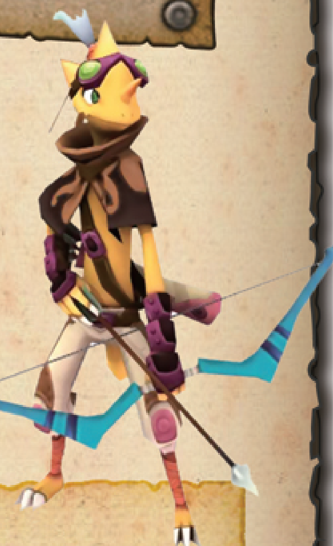


Q: ทำไมผมทำชุดเสร็จแล้ว ผมใส่มันไม่ได้หล่ะครับทั้งที่ก็ชุดแบบเดียวกับที่ผมซื้อมาจากที่ร้าน

A: ก็เพราะชุดที่เราทำขึ้นเองนั้นจะมีเลเวลขั้นต่ำในการสวมใส่สูงกว่าชุดที่ซื้อจากร้านค้า 2 เลเวลครับ นอกจากนั้นชุดที่เราผลิตเองยังมีสีที่แตกต่างออกไป และยังมีโอกาสได้รูบนชุดไว้เพื่อตีบวกสถานะได้ด้วย







การเพิ่มระดับของวัตถุดิบ

วัตถุดิบที่ใช้ในเกมนี้ส่วนมากจะสามารถหาได้จากMission แต่ในการสร้างอาวุธหรือชุดที่มีระดับสูงนั้นอาจต้องใช้ไอเทมบางชนิดที่ไม่ได้จาก Mission แต่จะได้จากการเพิ่มระดับของวัตถุดิบ ในส่วนนี้เป็นการนำเอาวัตถุดิบที่หามาได้ มารวมกันเป็นของใหม่ โดยเข้าไปในหมวด Material จะพบกับรายการของไอเทมที่สามารถสร้างได้ ในส่วนนี้จะมีหลายหน้าต่าง เราสามารถดูหน้าต่างอื่นๆ ได้โดยกดลูกศรไปยังหน้าต่อไป

การเพิ่มระดับวัตถุดิบนั้น เราต้องมีวัตถุดิบครบตามชนิดและจำนวนที่กำหนดไว้ เมื่อครบแล้วก็กดเลือกที่รายการของที่เราต้องการสร้างได้เลย จากนั้นกด Compound แต่โอกาสสำเร็จนั้นอยู่ที่ 40% การเพิ่มโอกาสสำเร็จก็เป็นการเติม Extra Care เช่นเดิม หลังจากกด Compound ไปแล้วก็ต้องลุ้นว่าจะสำเร็จหรือไม่ ถ้าสำเร็จก็จะได้ไอเทมที่มีระดับสูงขึ้นกลับมา แต่ถ้าไม่สำเร็จ ก็จะได้รับเป็นไอเทมขยะกลับมาแทน ถ้าหากไม่อยากจ่าย Extra Care ก็จำเป็นต้องหาไอเทมพื้นฐานมาให้มาก และตีไปเรื่อยๆ จนกว่าจะได้ไอเทมที่ต้องการ

การเพิ่มและเสริมคุณภาพให้กับไอเทม

ส่วนนี้สามารถแบ่งได้ 5 แบบ คือ

1. การ Addslot (สุ่มเจาะรู) ลงบนไอเทมสวมใส่
2. การตีบวกสถานะให้กับไอเทมสวมใส่
3. การ Replica (หลอมรวม) ไอเทมสวมใส่
4. การ Reslot ไอเทมสวมใส่
5. การ Renew ไอเทมต่างๆ ที่มีสถานะถูกใช้แล้ว

โดยทั้ง 5 หัวข้อจำเป็นต้องมีหนังสือสูตรเช่นกัน โดยหนังสือสูตรทั้งหมดนั้นจะหาซื้อได้จากห้องสมุด ด้วยเงิน Jil เมื่อกดใช้หนังสือสูตรแล้วหนังสือสูตรจะหายไปจากช่องเก็บไอเทมของเราและไปปรากฏอยู่ในหมวด Special ของราซาน

1. การ Addsolt (สุ่มเจาะรู) ลงบนไอเทมสวมใส่

ในเกมนี้ไอเทมสวมใส่ที่เราซื้อมาจากร้านจะไม่มีรูอยู่ แต่ไอเทมที่เราสร้างขึ้นเองนั้นสามารถมีรูได้ 1-3 รู รูที่เห็นนั้นแสดงจำนวนครั้งที่เราสามารถตีบวกสถานะลงไปได้ ดังนั้นถ้าเรามีไอเทม 1 รูแปลว่าเราสามารถตีบวกสถานะได้ 1 ครั้งแต่หากเรามี 3 รู เราสามารถตีบวกสถานะได้ถึง 3 ครั้งด้วยกัน แต่ถ้าไอเทมสวมใส่ของเราไม่มีรูอยู่ หรือมีน้อยเราสามารถทำการ Addslot เพื่อสุ่มเจาะรูลงบนไอเทมนั้นได้ โดยการสุ่มเจาะรูลงบนไอเทมนั้นจะแบ่งออกเป็น 2 ระดับ คือ

ไอเทมระดับต่ำกว่า 30 ใช้อุปกรณ์ดังนี้



ไอเทมระดับต่ำกว่า 60 ใช้อุปกรณ์ดังนี้



ในการสุ่มเจาะรูนั้นมีขั้นตอนดังนี้ เมื่อเรากดเข้าไปที่หมวด Special แล้ว เลือก Addslot จะขึ้นหน้าต่างดังนี้

1. แสดงหนังสือสูตรที่เรามีในหมวดนี้
2. C.Item ช่องใส่ไอเทมที่ต้องการสุ่มเจาะรู
3. แสดงส่วนผสมที่ต้องใช้ในการสุ่มเจาะรู
4. ช่องใส่เงิน Jil เพื่อเพิ่มโอกาสสำเร็จ
5. ปุ่มกดสร้างไอเทม
6. ช่องแสดงไอเทมผลลัพธ์
7. ช่องแสดงไอเทมในกระเป๋าของเรา



โดยจะมีข้อแตกต่าง จากการสร้างไอเทมธรรมดาคือ เราต้องกำหนดชิ้นของไอเทมที่จะทำการสุ่มเจาะรู โดยคลิกขวาแล้วลากไอเทมที่ต้องการไปใส่ในช่อง เมื่อไอเทมครบและถูกต้อง ปุ่ม Compound จะสว่างขึ้นเพื่อให้เรากด โอกาสสำเร็จจะขึ้นกับจำนวน Jil ที่เราใส่ลงไป

Q: ทำไมผมสุ่มเจาะรูจากไอเทมผมที่มีสองรูแล้วเหลือแค่รูเดียวหล่ะครับ

A: อ่อ อย่างที่บอกนะไอ้หนู มันเป็นการสุ่มรูให้กับไอเทม ไม่ใช่การเพิ่มรูให้กับไอเทม ดังนั้น โอกาสที่จะได้รูบนไอเทมจึงมีได้ตั้งแต่ 1-3

Q: ของผมมีรูเดียว ตีบวกสถานะไปแล้ว ทำไมสุ่มไม่ได้หล่ะคับ

A: ถ้ามีการตีบวกสถานะลงไปแล้วจะไม่สามารถสุ่มเจาะรูใหม่ได้ครับ ต้องทำการ Reslot ก่อน จึงสามารถสุ่มเจาะรูใหม่ได้

Q: ถ้าผมไม่เติม Jil ลงไปแล้วตีพลาด อาวุธผมจะเสียไปด้วยมั๊ยครับ

A: ไอเทมในช่อง C.Item จะไม่เสียไปหรอกนะ แต่วัตถุดิบอื่นที่ใช้ประกอบจะหายไป

2. การตีบวกสถานะให้กับไอเทมสวมใส่

ไอเทมสวมใส่ที่ซื้อมาจากร้านนั้นจะมีค่าพลังที่คงที่ ทุกชิ้นจะเหมือนกัน การตีบวกค่าสถานะนั้นจะทำให้ไอเทมสวมใส่มีค่าพลังที่สูงขึ้น ขั้นตอนการตีบวกนั้นเริ่มจากซื้อหนังสือสูตรของสถานะและระดับของเหรียญตราที่เราต้องการ โดยมีทั้งหมด 8 สถานะ ได้แก่ Atk, Def, Vit, Agi, Int, Cha, Tal และ Luk จะมี 2 ระดับ โดยการตีบวกแต่ละสถานะนั้นนอกจากต้องมีหนังสือสูตรและเหรียญแล้ว ยังต้องใช้ไอเทมอื่นประกอบด้วยดังนี้

กลุ่มเหรียญตราระดับ 1



กลุ่มเหรียญตราระดับ 2



Q: ทำไมผมตีบวกแล้วค่าพลังที่ได้มันมีแต่สองหละครับ

A: ดวงครับไอ้หนู ดวงล้วนๆ แต่ถ้าได้น้อยขนาดนั้น แนะนำให้ Reslot แล้วตีบวกใหม่นะจะดีกว่า



3. การ Replica (หลอมรวม) ไอเทมสวมใส่

การหลอมรวมไอเทมนั้นจะทำให้ไอเทมที่มีอยู่มีรูปร่างเป็นแบบหนึ่งและมีค่าพลังอีกแบบหนึ่ง โดยเมื่อเข้ามาจะพบหน้าต่างดังภาพ



1. แสดงหนังสือสูตรที่เรามีในหมวดนี้
2. C.Item ไอเทมต้นแบบ
3. Replica ไอเทมที่จะถูกใส่ไว้ภายใน
4. ไอเทมอื่นที่ต้องการ
5. ปุ่มเติม Jil เพื่อเพิ่มโอกาสสำเร็จ
6. ปุ่มกดสร้างไอเทม
7. ช่องแสดงไอเทมที่ได้
8. ช่องแสดงไอเทมในกระเป๋าเรา

ในการหลอมรวมไอเทมนั้นเราจะต้องมีหนังสือสูตร Replica เสียก่อน ซึ่งหนังสือสูตรการ Replica ปัจจุบันมีสองระดับ การเลือกหนังสือสูตรนั้นจะดูระดับของไอเทมทั้ง C.Item และ Replica ดังภาพด้านล่าง เมื่อเลือกหนังสือสูตรแล้ว ให้เราลากไอเทมที่ต้องการให้เป็นเปลือกนอกไปไว้ที่ช่อง C.Item และไอเทมที่ต้องการค่าพลังไว้ภายในช่อง Replica เมื่อเรามีไอเทมที่ต้องการครบตามที่หนังสือสูตรระบุไว้ ดังนี้



ระดับหนึ่ง
เป็นการ Replica ไอเทมที่มีระดับ 30 ลงไป (ทั้ง C.Item และ Replica) ใช้อุปกรณ์ดังนี้



ระดับสอง
เป็นการ Replica ไอเทมที่มีระดับ 60 ลงไป (ทั้ง C.Item และ Replica) ใช้อุปกรณ์ดังนี้

หลังจากใส่เงิน Jil เพื่อเพิ่มโอกาสสำเร็จแล้วก็กด Compound เพื่อทำการ Replica ได้เลย เมื่อทำการ Replica สำเร็จ จะได้ไอเทมกลับคืนมา 1 ชิ้น ซึ่งไอเทมที่ได้จะมีหน้าตาเหมือนไอเทมในช่อง C.Item ทุกประการ แต่จะมีค่าพลังเท่ากับ ไอเทมในช่อง Replica

Q: ผมจะเอาธนูไป Replica ใส่ในชุดเกราะได้มั๊ยครับ

A: ไม่ได้นะไอ้หนู ต้องเป็นไอเทม Type (ประเภท) เดียวกันเท่านั้นน่ะ

Q: แบบนี้ ผมจะเอาชุดของเพนกวิ้นมาใส่ไว้ข้างในชุดของกิ้งก่าได้มั๊ยฮะ

A: ไม่ได้หรอก ไอ้หนู เสื้อกิ้งก่าก็ต้องเอาเสื้อกิ้งก่ามารวมจะเอาเสื้อเพนกวิ้น เสื้อแมว มายัดรวมกันไม่ได้

Q: ถ้าผมจะเอาชุดนายพล (Grand Marshal) มารวมกับเสื้อ ผมต้องใช้เสื้อแบบไหนครับ

A: ชุด Grand Marshal เป็นชุดที่ใส่ได้ทุกหาง ดังนั้นต้องใช้ชุดที่ใส่ได้ทุกหางมาหลอมด้วยเช่น Novice หรือชุด Christmas

A: อ่อ! เกือบลืมการ Replica ชุด Marshal นั้นจะใช้ Replica1 ได้ เพราะเลขบอกระดับเลเวลที่ใส่ได้คือ -58

Q: ผมยังงงๆ กับไอเทมผลลัพธ์ที่จะได้จากการ Replica อยู่เลย คุณราชาน มีรูปให้ดูมั้ยคับ

A: ได้ สักครู่นะขอไปคุ้ยก่อน



ไอเทมที่ได้จะมีรูปร่าง น้ำหนัก เลเวลที่กำหนด และ Effect ของไอเทมตาม C.Item แต่ จะได้ Stat ของไอเทม Replica มาทั้งหมด โดยตัวเลข ที่แสดงจะแสดงค่าบวก/ลบ ค่าพลังที่ได้มาจาก Replica ไอเทมกับ C.Item

Q: คุณราชานผมอยากรู้ว่าผมจะทำการหลอมรวมอาวุธก่อนดีหรือทำการตีบวกสถานะก่อนดีครับ

A: อย่างที่บอกไป การ Replica จะเป็นการนำค่าพลังของ Replica item มาเป็น ค่าพลังของ C.Item ดังนั้น ถ้าเราตีบวกสถานะให้ไอเทม C.Item ไปแล้วค่าพลังของไอเทมหลังจากการ Replica จะเป็นของ Replica item เท่านั้น ค่าพลังที่ได้มาจากการตีบวกสถานะของไอเทม C.Item จะเสียไปทั้งหมด และรูที่สามารถใส่เหรียญตราจะเต็มเหมือน C.Item



Q: ถ้าผมเอาชุด Royal Beast เป็น Replica itemและใช้ชุดดาวแดงเป็น C.Item แล้ว ฮีโร่ของผมที่เลเวลยังไม่ถึง 60 จะใส่ได้มั้ยครับ

A: ได้สิไอ้หนู เพราะเลเวลขั้นต่ำจะกำหนดจากเลเวลของ C.Item ดังนั้น ฮีโร่ที่เลเวลต่ำก็สามารถใส่ชุดที่มีค่าพลังหรูๆ ได้เช่นกันนะ



Q: คุณราชานฮะ ถ้าผมทำการ Replica ไปแล้ว แต่ไม่มีรูจะเอามาทำการ Addslot ได้หรือป่าวคับ

A: ได้เลยไอ้หนู

Q: แบบนี้ถ้าผมเอาไอเทมที่โดนตีบวกค่าพลังมาแล้วครั้งนึงมาเป็น Replica item ไอเทมผลลัพท์จะได้ค่าพลังที่ตีบวกเพิ่มขึ้นมาของ Replica item ด้วยมั๊ยครับ

A: ไม่ได้ ค่าพลังที่แสดงจะแสดงแค่ค่าพลังพื้นฐานของ Replica item เท่านั้น ค่าพลังที่ได้จากการตีบวกจะไม่ตามมา



Q: ถ้าผมเอาไอเทมใช้แล้วมาหลอมรวม พอทำเสร็จแล้วมันจะกลายเป็นของใหม่หรือป่าวคับ

A: ดูรูปเลยเข้าใจง่ายกว่านะ



4. การ Reslot ไอเทมสวมใส่

เมื่อเราทำการตีบวกค่าพลัง ค่าพลังที่ได้นั้นจะเกิดแบบสุ่ม ถ้าเราสุ่มได้ค่าน้อยไม่พอใจ เราสามารถล้างช่องเพื่อให้ว่าง และสามารถตีบวกสถานะลงไปใหม่ได้ การ Reslot นี้ต้องทำการซื้อหนังสือสูตรจากห้องสมุดเสียก่อน โดยจะมีสองแบบให้เลือกคือ

ไอเทมระดับต่ำกว่า 30 ใช้อุปกรณ์ดังนี้



ไอเทมระดับต่ำกว่า 60 ใช้อุปกรณ์ดังนี้



การ Reslot นั้น ทำได้โดยการลากเอาไอเทมที่ต้องการ Reslot มาใส่ในช่อง C.Item และเมื่อเรามีไอเทมครบตามที่กำหนด ปุ่ม Compound จะสว่างขึ้น ให้กดเติม Jil เพื่อเพิ่มโอกาสสำเร็จ เมื่อกด Compound แล้ว เราจะได้ไอเทมกลับมา 1 ชิ้น หน้าต่างของการ Reslot มีดังนี้

1. แสดงหนังสือสูตรที่เรามีในหมวดนี้
2. C.time ไอเทมที่ต้องการ Reslot
3. ไอเทมอื่นที่ต้องการ
4. ปุ่มเติม Jil เพื่อเพิ่มโอกาสการสำเร็จ
5. ปุ่มกดสร้างไอเทม
6. ช่องแสดงไอเทมที่ได้
7. ช่องแสดงไอเทมในกระเป๋าเรา





Q: คุณราชานฮะ ถ้าผมตีบวกสถานะไปแล้ว 3 ครั้งเวลาผม Reslot จะดึงออกทีละครั้งหรือว่าทีเดียวหมดทุกช่องครับ

A: จะล้างทีเดียวหมดทุกช่อง นะไอ้หนู

Q: ทำไมผมเอาไอเทมที่ได้จากการ Replica รวมทั้งตีบวกมาไป Reslot แล้วไอเทมที่ได้การ Replica หายไปด้วยหล่ะครับ

A: อ่อ อันนี้ต้องทำใจน่ะไอ้หนู เวลา Reslotจะทำการล้างทุกค่าที่เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงสถานะค่าพลังไปด้วย ซึ่ง Replica เป็นการเปลี่ยนแปลงค่าพลังเช่นกันดังนั้นจึงโดนล้างไปด้วยคร้าบ



Q: แล้วหลังจากการ Reslot ผมจะได้เหรียญตราที่ใช้บวกสถานะคืนมาม๊ยครับ....มันแพงอะ

A: เอ่อ......ไม่ได้อะไอ้หนู ตอนแงะออกมาจากรู มันบิดเสียรูปร่างไปแล้ว จะตีบวกต้องไปซื้อเหรียญตราใหม่จากลุง Xinfu นะ

Q:

5. การตีเพื่อเปลี่ยนไอเทมใช้แล้วเป็นยังไม่ใช้

เมื่อเรากดใช้ไอเทมไปแล้วนั้น ไอเทมจะถูกทำเครื่องหมายไว้กับตัวเราทำให้ตัวละครอื่น (แม้จะเป็นตัวละครที่มาจาก family เดียวกัน) ไม่สามารถสวมใส่ได้ จึงต้องทำการ renew เสียก่อน เพื่อล้างสถานะ U (Used) ให้กลับเป็น N (New) เสียก่อน โดยต้องมีหนังสือสูตรจากห้องสมุดก่อน

ไอเทมระดับต่ำกว่า 30 ใช้อุปกรณ์ดังนี้



ไอเทมระดับต่ำกว่า 60 ใช้อุปกรณ์ดังนี้



ไอเทมระดับต่ำกว่า 90 ใช้อุปกรณ์ดังนี้



เมื่อกดเลือกหนังสือสูตรแล้วจะปรากฏหน้าต่างดังนี้



1. แสดงหนังสือสูตรที่เรามีในหมวดนี้
2. ไอเทมที่ต้องการ Renew
3. ไอเทมอื่นที่ต้องการ
4. ปุ่มเติม Jil เพื่อเพิ่มโอกาสสำเร็จ
5. ปุ่มกดสร้างไอเทม
6. ช่องแสดงไอเทมที่ได้
7. ช่องแสดงไอเทมในกระเป๋าเรา

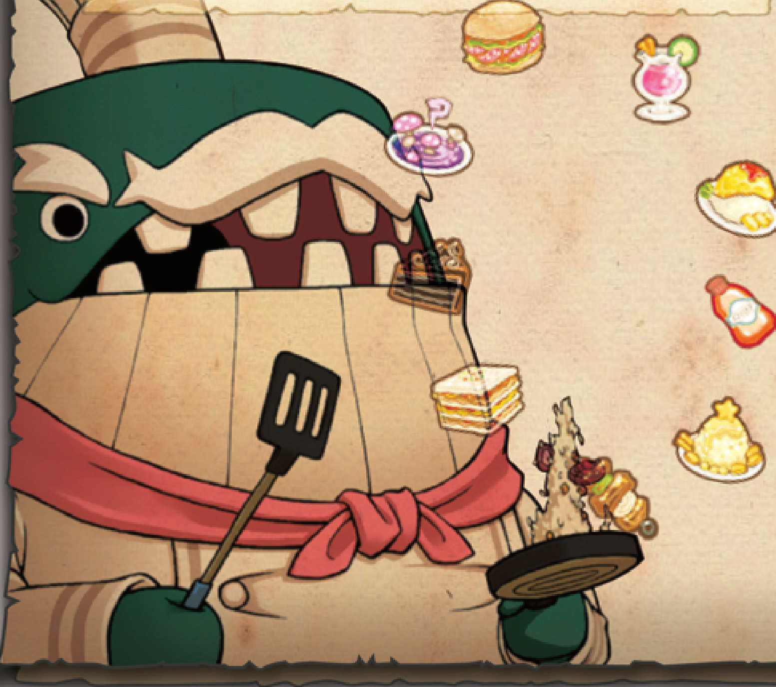
ให้เราลากไอเทมที่ต้องการ Renew ไปไว้ในช่อง C.Item เมื่อมีไอเทมที่ต้องการจนครบแล้ว ปุ่ม Compound จะสว่างขึ้นมา ให้เราเติม Jil เพื่อเพิ่มโอกาสสำเร็จ และ กดปุ่ม Compound เพื่อทำการ Renew เมื่อเสร็จจะได้ไอเทมใหม่ที่ยังไม่เคยถูกใช้กลับมา

ระบบทำอาหารกับจามอน (Gourmet Bistro)



ในโลกของ 12 หางออนไลน์ถ้าหากพูดถึงยอดพ่อครัวที่ทำอาหารเก่งที่สุดแล้วละก็ต้องยกให้ วาพจามอน กันอย่างแน่นอน (เพราะมีพ่อครัวตัวเดียวในเกม)

สำหรับระบบการทำอาหารนั้นจามอนจะไม่ทำอาหารให้หากเราไม่เอาวัตถุดิบที่ใช้ในการทำมาให้จามอน หรือก็คือ "อยากจะกินอะไรก็จงนำวัตถุดิบมา เดี๋ยวลุงจัดให้" โดยอาหาร (food) ของเกม 12 หางออนไลน์จะช่วยทำให้ผู้เล่นเพิ่มค่า HP MP SP แทนขวดยา (field) และที่สำคัญไอเทมประเภท food และ field ไม่ได้ใช้ Cooldown ร่วมกัน ขณะที่เรากำลังจะตายแต่ต้องรออีกประมาณ 30 วินาที ถึงจะกดใช้ขวดยาได้อีกครั้ง เราก็สามารถกินอาหารแทนยาเพิ่มเลือดได้อีกด้วย นอกจากนี้อาหารยังเพิ่มค่า status ต่างๆ ให้ผู้เล่นอาทิเช่น Bacon Sandwich +40 Vit เป็นต้น



เมื่อเรากดคุยกับจามอนจะมีหน้าต่างสำหรับผสมอาหารดังนี้

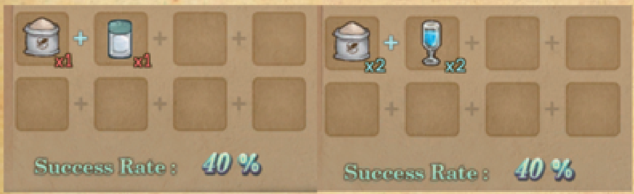


1. Food อาหารจานหลัก
2. Drinks เครื่องดื่ม
3. Dessert ของหวาน
4. Recipe List รายการสำหรับผสมอาหาร
5. Page สำหรับเลือกหน้าของรายการหาอาหาร
6. Tip Box เพิ่มโอกาสสำเร็จในการทำอาหารยิ่งจ่ายเยอะโอกาสสำเร็จก็จะยิ่งมากโดยเริ่มต้นความสำเร็จของการทำจะอยู่ที่ 40% โดยจะเพิ่มครั้งละ 10 G ต่ออัตราการสำเร็จ 5% และเพิ่มได้สูงสุดที่ 99%  (120 G)

7. Begin Cooking ปุ่มสำหรับกดเพื่อทำการผสมอาหาร

ขั้นตอนการทำอาหารกับจามอน

1. คุยกับจามอนเพื่อดูส่วนผสมของอาหาร ถ้าหากส่วนผสมที่ยังหาไม่ครบตัวเลขวัตถุดิบจะเป็นสีแดง ในขณะที่หากเราหาส่วนผสมได้จนครบ ตัวเลขวัตถุดิบจะเป็นสีฟ้า



2. ให้ทำการกดเพิ่มเงินตรง Tip Box เพื่อเพิ่มโอกาสสำเร็จได้สูงสุดที่ 120 G 99% ตามภาพ หรือถ้าใครที่ไม่ต้องการใช้เงินก็ไม่จำเป็นต้องใส่ใจในส่วนนี้ ข้ามไปข้อ 3 ได้เลย



3. กดปุ่ม Begin Cooking ก็จะได้อาหารที่เราเอาวัตถุดิบมาให้กับจามอนตามภาพซ้าย แต่ถ้าหากผสมพลาดก็จะได้อาหารขยะ (Rotten Mess) ตามภาพขวา ซึ่งถ้าหากผู้เล่นผสมพลาดบ่อยๆ ก็สามารถนำ Rotten Mess นี้ไปทำ Mushroom Soup แล้วเอาไปขาย NPC เป็นการทำกำไรได้อย่างหนึ่งในช่วงต้นของเกมเลยทีเดียว



วัตถุดิบบางอย่างสำหรับทำอาหารสามารถหาซื้อได้จากสาวเสิร์ฟหนูอโคล่า (Akola) ซึ่งยืนขายวัตถุดิบอยู่หน้าร้านจามอน เหมาะมากสำหรับผู้เล่นที่ไม่มีเวลาหาวัตถุดิบ

Item List	Lv.	Price
Bread Bun	--	20g
Bread Row	--	25g
Bun	--	35g
Cream Bun	--	35g
Meat Bun	--	35g
Drinking Water	--	5g
Carrot Juice	--	20g
Fruit Punch	--	25g
Coconut Juice	--	15g
Tea Beverage	--	80g
Coffee	--	100g
Beer	--	120g

Page 1

Item List	Lv.	Price
Vodka	--	150g
Wine	--	160g
Rice	--	15g
Garlic Meat&egg	--	110g
peanutbutter SDW.	--	60g
Noodle	--	15g
Beef Noodle	--	200g
WipCream	--	15g
Chocolate	--	20g
Fruit Jelly	--	40g
Chocobanana	--	35g
Chocobanana Toast	--	60g

Page 2

Item List	Lv.	Price
Banana Sunday	--	200g
Flour	--	5g
Milk	--	10g
Salad	--	20g
Cheese	--	20g
Lollipop	--	15g
Salt	--	10g
Pepper	--	10g
Sugar	--	10g
Curry Spice	--	15g
Tomato Sauce	--	10g
Mayo	--	10g

Page 3

Item List	Lv.	Price
Chilli Sauce	--	20g

Page 4



สูตรอาหารแต่ละชนิด และคุณสมบัติ

*หมายเหตุ อาหารทุกชิ้นที่ทำ 1 ครั้งจะได้ จำนวนอาหาร 3 ชิ้น

รายการอาหาร	ส่วนผสม	สถานะพิเศษ										
		HP	MP	SP	AK	DF	AG	VT	IN	TL	CH	LK
	x1 + x1	20										
	x1 + x1	15	10									
	x2 + x2	25		5								
	x2 + x2	25	5									
	x1 + x1	25			10							
	x1 + x1 + x1	30						30				
	x1 + x1 + x1	50				15		40				
	x1 + x1 + x2	80			20			20				
	x1 + x1 + x1 + x1	250			35	-20						
	x1 + x1 + x1 + x1 x1 + + +	150			40							
	x1 + x1 + x1 + x1 x1 + + +	150								40		
	x1 + x1	30		15								
	x1 + x1 + x1	30								5		
	x1 + x2 + x1	40				15						
	x1 + x1 + x1	50			5	15						

สูตรอาหารแต่ละชนิด และคุณสมบัติ

*หมายเหตุ อาหารทุกชิ้นที่ทำ 1 ครั้งจะได้ จำนวนอาหาร 3 ชิ้น

รายการอาหาร	ส่วนผสม	HP	MP	SP	AK	DF	AG	VT	IN	TL	CH	LK
สถานะพิเศษ												
	x2 + x4 + x2 + x4	80			5	15						
	x3 + x3 + x3	30	30	5							40	
	x3 + x3 + x3	30	30	5		40						
	x5 + x5	100	15						10			
	x5 + x2 + x4	100	15							5		10
	x5 + x1 + x2	150	20						5	10		
	x1 + x1 + x1	45										
	x1 + x1 + x1 + x1	30				2		5	5			
	x1 + x2 + x1	30				10						
	x1 + x1 + x1 + x1	35				10						
	x1 + x1 + x1 + x1	30				10						
	x1 + x1 + x2	155			10	5						
	x1 + x2 + x2	185				15						
	x1 + x1 + x1 + x1 + x1 + x1	250			20							
	x1 + x2 + x1 + x2	300										
	x4	15						5				

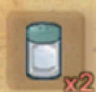
สูตรอาหารแต่ละชนิด และคุณสมบัติ

*หมายเหตุ อาหารทุกชิ้นที่ทำ 1 ครั้งจะได้ จำนวนอาหาร 3 ชิ้น

รายการอาหาร	ส่วนผสม	HP	MP	SP	AK	DF	AG	VT	IN	TL	CH	LK
	x1 + x1	30					10					
	x1 + x1 + x1	40					10	3				
	x2 + x2 + x2 + x4	20			-15	20	20					
	x1 + x1 + x1											
	x2 + x1 + x1	20							5	5	5	5
	x2 + x1 + x1	20			5	5	5	5				
	x2 + x1	?	?	?								
	x1 + x1 + x1 + x1 + x1	50							10	10	10	10
	x2 + x1 + x1 + x1 + x1	50			10	10	10	10				
	x5 + x2	150										
	x1 + x1 + x1	40		2	5							
	x1 + x4	45			5							
	x2 + x4 + x4	80			10	2						
	x1 + x1 + x1 + x2	150			10	10						
	x1 + x1 + x1 + x1 + x1	360			15							

สูตรอาหารแต่ละชนิด และคุณสมบัติ

*หมายเหตุ อาหารทุกชิ้นที่ทำ 1 ครั้งจะได้ จำนวนอาหาร 3 ชิ้น

รายการอาหาร	ส่วนผสม	สถานะพิเศษ										
		HP	MP	SP	AK	DF	AG	VT	IN	TL	CH	LK
	 x2	10	10	3							2	
	 x2	10										
	 x1 + x1			5								
	 x1	2										
	 x1	2										
	 x1	2										
	 x2			2								
	 x2	15		10								
	 x1	10	10	10								
	 x2		10						2			
	 x1		15									
	 x1 + x1		15									
	 x1 + x1	25	10									
	 x1 + x1 + x1 + x1	40	15									
	 x1 + x1	10	15								5	
	 x1 + x1 + x1	15	20									5

สูตรอาหารแต่ละชนิด และคุณสมบัติ

*หมายเหตุ อาหารทุกชิ้นที่ทำ 1 ครั้งจะได้ จำนวนอาหาร 3 ชิ้น

รายการอาหาร	ส่วนผสม	สถานะพิเศษ										
		HP	MP	SP	AK	DF	AG	VT	IN	TL	CH	LK
	x1 + x1	10	20	5					5			
	x1 + x3	5	30	5					5			
	x2 + x2 + x2 + x2	80	30									
	x2 + x2 + x2 + x2 x2 + + +	30	80	5								



ระบบแลกไอเทมหรือร้าน Pedo
(ร้าน Collector's Shop)



ระบบแลกไอเทม ถือเป็นสีสันอย่างหนึ่ง ของเกมออนไลน์หลายๆ เกมที่ต้องมีเช่น **การนำไอเทมที่ได้จากการล่าบอส มาแลกกับ NPC เพื่อทำแรร์ไอเทม** โดยพื้นฐานของไอเทมที่จะนำมาใช้แลกนั้นสามารถหาได้ตั้งแต่**มิชชั่นแรกถึงมิชชั่นใหม่ล่าสุด** บางครั้งเหล่าผู้เล่นที่มีเลเวลสูงๆ และมีทุนหนาๆ ก็ขี้เกียจที่จะลงมิชชั่นต่างๆ ของเกม จึงไปประกาศรับไอเทมตามช่องทางต่างๆ เพื่อนำไอเทมไปแลกที่ร้าน Pedo

โดยระบบนี้ ถ้าหากศึกษามาพอสมควร ก็สามารถที่จะใช้ช่องทางของร้าน Pedo นำไอเทมที่คนมองข้ามมาแลกแล้วขายละก็ อาจกลายเป็นเถ้าแก่น้อยเลยก็เป็นได้





หน้าต่างๆ ภายในร้านแลกไอเทม

❶ **Item:** ไอเทมพื้นฐานที่ใช้ได้ทุกหาง เช่น Mupo Mount, Happy Hat, Pet Carron, Super Star Shoes ฯลฯ

❷ **Equipment:** ไอเทมสวมใส่ต่างๆ ซึ่งเป็น**ไอเทมดาวแดง**ทั้งสิ้น (ไอเทมดาวแดงเป็นของสวมใส่ที่สามารถ**เพิ่มสถานะหรือตีบวกได้ถึง 4 slot**)

❸ **Coin:** **เหรียญ**สำหรับนำไปแลกไอเทมดาวแดง

❹ **useable:** ถ้าหากทำเครื่องหมายถูกที่นี่ ไอเทมที่หน้าต่างแลกของจะ**แสดงเฉพาะไอเทมที่หางของคุณ** (ที่คุยกับ NPC) **ใส่ได้เท่านั้น**



ภาพไอเทมที่ยังหาของยังไม่ครบ



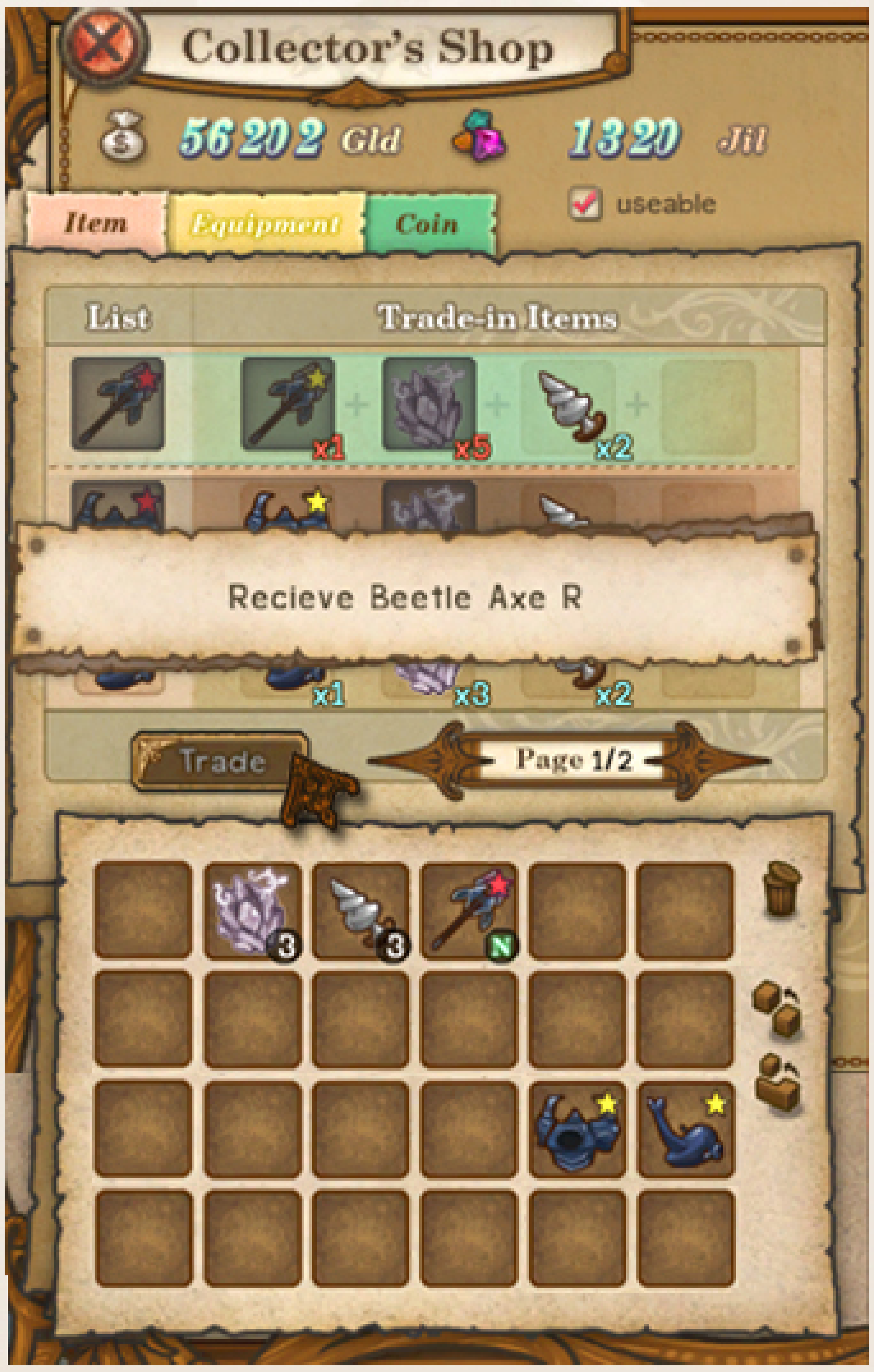
ภาพไอเทมที่หาของจนครบ

วิธีการแลกไอเทมจากร้าน Pedo

1. หาของที่ต้องการจะแลกกับ Pedo
2. คลิกเพื่อทำการแลกแล้วไอเทมที่เราแลกจะไปอยู่ในกระเป๋าของเรา







ระบบกิลด์ (Guild)

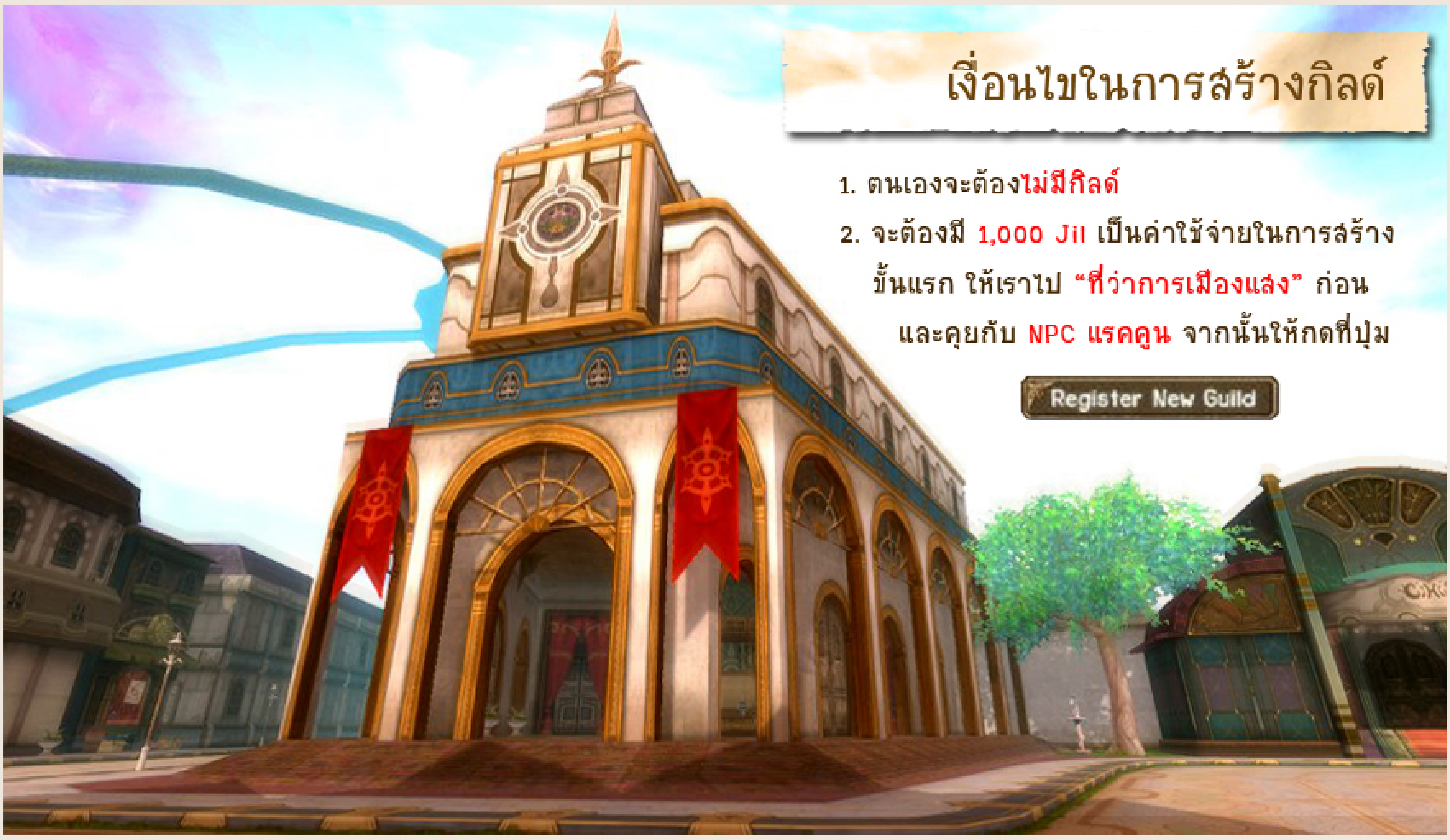
กิลด์นั้นเป็นหนึ่งในระบบที่มีความเกี่ยวข้องกับสังคมของเกมสิบสองหางออนไลน์เป็นอย่างมาก เนื่องจาก**การลงมิชชั่นในช่วงหลังๆ** นั้นจำเป็นต้องอาศัยคนจำนวนหนึ่งในการร่วมเล่นมิชชั่น นอกจากนี้**การลงบอส**หรือ**การลงอารีน่า**บางชนิดเช่น Crystal Defense จำเป็นต้องอาศัยการร่วมมือร่วมใจกันของคนหลายคนเพื่อที่จะผ่านหรือชนะในการแข่งขันนั้นๆ **กิลด์จึงเป็นเสมือนการรวมกลุ่มกัน** เป็นการสร้างสังคมการเล่นเกมให้เหนียวแน่นยิ่งขึ้นอีกทางหนึ่ง



เงื่อนไขในการสร้างกิลด์

1. ตนเองจะต้อง**ไม่มีกิลด์**
2. จะต้องมี **1,000 Jil** เป็นค่าใช้จ่ายในการสร้าง

ขั้นแรก ให้เราไป **"ที่ว่าการเมืองแสง"** ก่อน และคุยกับ **NPC แรคคูน** จากนั้นให้กดที่ปุ่ม



หมายเลข 1 แสดงตรากิลด์ที่เราเลือกไว้ และกล่องสำหรับกรอกชื่อกิลด์ที่ต้องการ

หมายเลข 2 ส่วนตกแต่งตรากิลด์ โดยแยกเป็น

- a พื้นหลัง
- b ตราสัญลักษณ์กิลด์

หมายเลข 3 กดเพื่อสร้างกิลด์ภายหลังจากกรอกชื่อและได้ตรากิลด์ที่ตกแต่งเรียบร้อย

หลังจากสร้างเสร็จตัวละครจะมีสัญลักษณ์ **3 ดาวอยู่บนรูปกิลด์**เพื่อบอกว่าเป็นตำแหน่ง**หัวหน้ากิลด์**นั่นเอง

สำหรับกิลด์ 1 กิลด์นั้นจะสามารถ**มีสมาชิกได้สูงสุด 50 คน**ต่อ 1 กิลด์ครับ

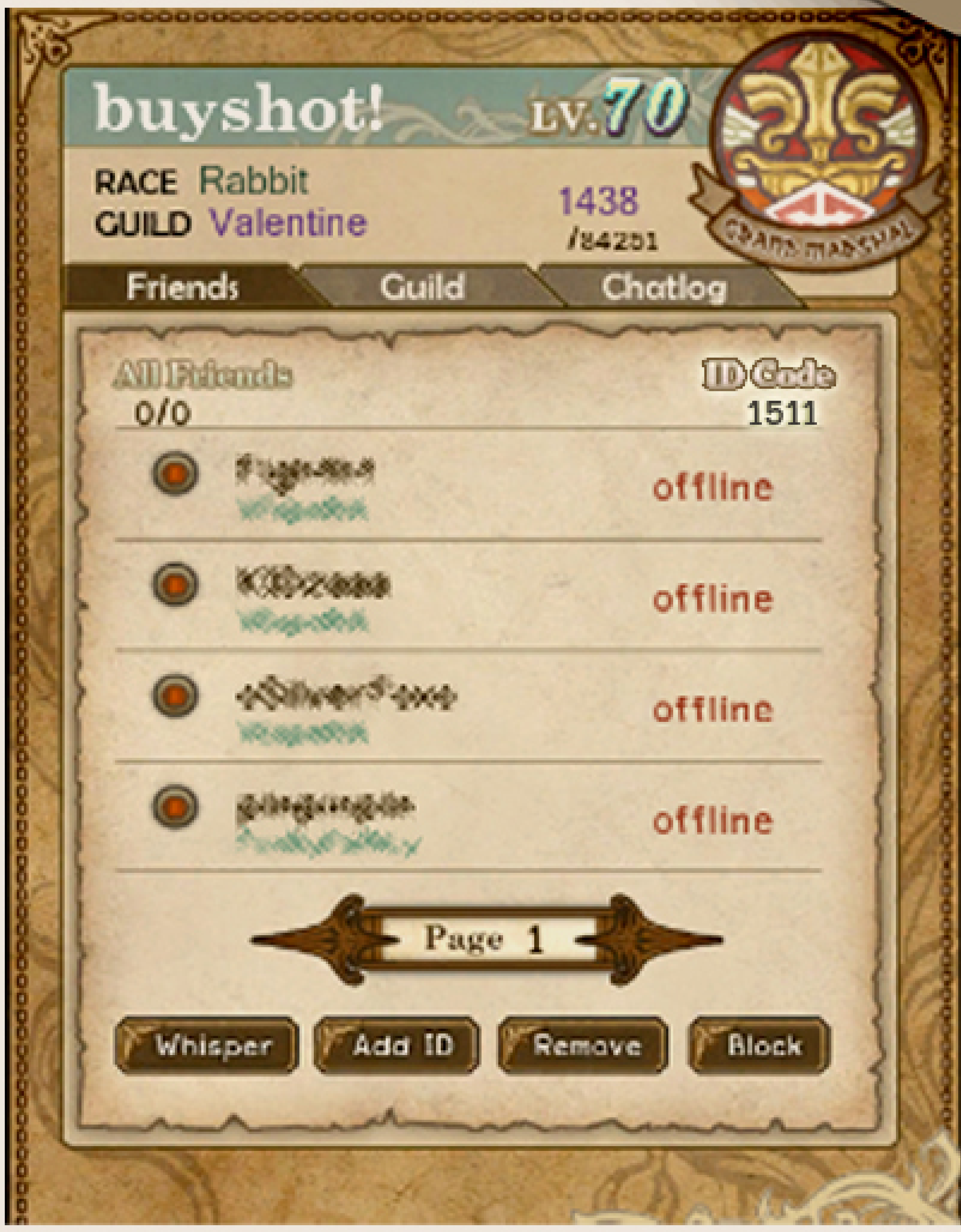


คำสั่งต่างๆในกิลด์

ในการจัดการกิลด์นั้น จำเป็นต้องพิมพ์คำสั่งจัดการต่างๆ เนื่องจากว่าหน้าต่างจัดการกิลด์ทางที่ทำการเมืองแสงยังไม่สามารถใช้งานได้ครับ โดยคำสั่งต่างๆมีดังต่อไปนี้

คำสั่งเชิญเข้ากิลด์

คำสั่งคือ /guildInviteID ตามด้วยเลข IDcode ของผู้ที่เราจะเชิญมาเข้ากิลด์ โดยให้ผู้ที่เราต้องการจะเชิญเข้ากิลด์บอกรหัส IDcode ของเขา แล้วพิมพ์รหัส IDcode ลงต่อหลังชื่อคำสั่ง เช่น /guildInviteID 1151



เงื่อนไขการเชิญเข้ากิลด์

สำหรับเงื่อนไขการเชิญเข้ากิลด์นั้นประกอบไปด้วย

1. ผู้ที่เราเชิญนั้นต้องออนไลน์อยู่ในเกม
2. ผู้ที่เราเชิญในขณะนั้นจะต้องไม่มีกิลด์สังกัดอยู่
3. รหัส IDcode ต้องถูกต้องชัดเจน
4. ผู้ที่สามารถเชิญคนอื่นเข้ากิลด์ได้มีเฉพาะหัวหน้ากิลด์และรองหัวหน้ากิลด์เท่านั้น

TIP: แล้ว IDcode ดูจากไหน ?

IDcode นั้นสังเกตจาก Menu Network (ปุ่มลัด F4) กดในโหมดช่องของ Friends แล้วสังเกตมุมบนขวาสังเกตคำว่า ID Code จะพบว่ามีเลขอยู่ด้านล่าง เราจะใช้ Code นี้ในการขอเข้ากิลด์ครับ



คำสั่งเชิญออกจากกิลด์



คำสั่งคือ /guildRemove ตามด้วยชื่อ Family (ชื่อสีฟ้า) ของคนในกิลด์ที่จะขับออกจากกิลด์

เช่น /guildRemove ILoveUI

เงื่อนไขการเชิญออกจากกิลด์

1. ผู้ที่จะเชิญผู้อื่นออกจะต้องมีตำแหน่ง หัวหน้ากิลด์ (มีสัญลักษณ์ 3 ดาว) เท่านั้น
2. สมาชิกคนนั้นต้องเป็นสมาชิกในกิลด์เราเท่านั้น
3. จะต้องพิมพ์ชื่อ Family ให้ถูกต้องก่อนทำการไล่ออก
4. ไม่จำเป็นว่าผู้เล่นคนนั้นต้องออนไลน์อยู่ในขณะนั้น สามารถเชิญออกได้ทันที



คำสั่งเลื่อนตำแหน่งสมาชิกกิลด์

คำสั่งนี้ คือ การเลื่อนตำแหน่งให้กับสมาชิกในกิลด์ของเราครับ คำสั่งคือ /promote ตามด้วยชื่อ family ของคนที่เราจะเลื่อนตำแหน่ง

ตัวอย่าง

/promote ILoveUI

คำสั่งลดตำแหน่งสมาชิกกิลด์

เป็นคำสั่งในการลดตำแหน่งคนในกิลด์ จากที่เคยเลื่อนเพิ่มตำแหน่งไปแล้ว คำสั่งคือ /demote ตามด้วยชื่อ Family ของสมาชิกในกิลด์ครับ

ตัวอย่าง

/demote ILoveUI

เงื่อนไข

1. **หัวหน้ากิลด์เท่านั้น** ที่จะสามารถลดหรือเพิ่มตำแหน่งให้สมาชิกในกิลด์ได้
2. ต้องเป็น**สมาชิกภายในกิลด์**ของเราอยู่เท่านั้น
3. ต้อง**พิมพ์ชื่อ Family ให้ถูกต้อง**

ตำแหน่งและความสามารถในกิลด์ (ระดับดาว)



3 ดาว (Leader) หัวหน้ากิลด์ มีได้เพียงคนเดียว

ความสามารถ

- สามารถ**เชิญผู้เล่นเข้ากิลด์** และ**เชิญสมาชิกในกิลด์ออกได้**
- สามารถปรับ**เพิ่มและลดตำแหน่ง**สมาชิกในกิลด์ได้



2 ดาว (Sub-Leader) รองหัวหน้ากิลด์ สามารถมีได้ 2 คนต่อกิลด์

ความสามารถ

- สามารถ**เชิญคนมาเข้ากิลด์ได้**



1 ดาว (Officer) ผู้ดูแลกิลด์ สามารถมีได้ 5 คน

ความสามารถ

- ปัจจุบันไม่มีความสามารถ

TIP: ถ้าจะตั้งสมาชิกในกิลด์ให้เป็นรองหัวหน้ากิลด์ (Sub-Leader) ต้องทำยังไง

การเลื่อนตำแหน่งสมาชิกในกิลด์ 1 ครั้ง จะเพิ่มครั้งละ 1 ดาว การจะตั้งให้เป็นรองหัวหน้ากิลด์ Sub-Leader จำเป็นต้องทำการ**เลื่อนตำแหน่ง 2 ครั้ง**

การออกจากกิลด์



เราสามารถ**ออกจากกิลด์**ได้เองที่ **"ที่ว่าการเมืองแสง"** แล้วคุยกับ **NPC แรคคูน** จากนั้นกดปุ่ม Leave Guild เพื่อออกจากกิลด์ ตามภาพ







TIP: ถ้าหัวหน้ากิลด์ออกจากกิลด์จะเกิดอะไรขึ้น?

ในกรณีที่หัวหน้ากิลด์กดออกหน้ากิลด์ กิลด์จะไม่ถูกยุบ แต่จะ**เปลี่ยนหัวหน้ากิลด์**แทน โดยคนที่จะได้เป็นหัวหน้ากิลด์ คือ **คนที่มีรายชื่อถัดลงมาจากหัวหน้ากิลด์คนก่อน**

Notice Board

ระบบบอร์ดฝากข้อความ คือ ระบบที่ทำให้เราสามารถฝากข้อความต่างๆ ไว้ได้โดยเมื่อมีคนมาดูที่บอร์ดเหล่านี้ก็จะเห็นข้อความที่เราหรือคนอื่นๆ ฝากเอาไว้





ส่วนประกอบของบอร์ด

สำหรับส่วนประกอบของบอร์ดฝากข้อความประกอบไปด้วย

1. ปุ่มสำหรับปิดหน้าต่าง
2. ช่องแสดงข้อความต่างๆ ที่ผู้เล่นได้ใช้บริการ โดยแสดงได้สูงสุด 6 ข้อความ ต่อหน้า
3. ช่องสำหรับพิมพ์ข้อความที่จะประกาศขึ้นบอร์ด
4. ปุ่ม Post ข้อความ โดยคิดค่าบริการ 50 G ต่อครั้ง
5. ปุ่มเลือกแสดงหน้า จำกัดสูงสุดที่ 5 หน้า

วิธีใช้

ในการไปคุยกับบอร์ดจะขึ้นหน้าต่าง ดังภาพในหน้าที่แล้ว เมื่อพิมพ์ข้อความแล้วกด post จ่ายค่าบริการ 50 G ข้อความของท่านก็จะขึ้นอยู่ด้านบนสุดของบอร์ดโดยจะแสดง Family Name ของผู้เล่น และมีวันเวลาที่ได้ทำการลงข้อความไว้ด้วย

โดยบอร์ดฝากข้อความจะตั้งอยู่ตามจุดต่างๆ ดังนี้

- Novice Ground ใกล้กับแพนด้าแดง
- Camp Guild ใกล้ทางเข้าเมืองแสง
- เมืองแสงส่วนกลาง ใกล้กับร้านอาหารของ Jamon
- สวนแสง บริเวณเต็นท์ของ Mosoly
- หน้าทางเข้า Coloseum
- Snow Camp ใกล้กับแพนด้าแดง
- Crystal Beach ใกล้กับแพนด้าแดง
- Excavation Camp ใกล้กับโอเอซิส
- Underground Camp ใกล้กับแพนด้าแดง
- Forest Camp ใกล้กัน Pedo

โดยบอร์ดข้อความจะไม่เห็นเนื้อหาของบอร์ดอื่นๆ ที่อยู่คนละพื้นที่


Novice Ground


Camp Guild


Jamon Tent


Crystal Beach


Mosoly Tent


Excavation Camp


Coloseum Entrance


Underground Camp


Snow Camp


Forest Camp


แก๊งป่วนก๊วนหาง
#3 ท่าไม้ตาย
หึหึหึ เชยจริงพวกนี้
ยังใช้น้ำเปล่าสาดกันอยู่อีก
ว้าย!!
อย่าเข้ามานะ!!
ต้องนี่!! น้ำเย็นๆ +แป้ง +หัวเชื้อกลิ่นทุเรียน
POWDER
โดนน้ำผสมนี่เข้าไปได้จำไป
วะฮะฮ่าฮ่า!
จนตายแน่ๆ
หวา.. วิ่งไปทางนั้นแล้ว!
โอ๊ะ เหยื่อมาแล้ว!
เอานี่ไปกินซะ!!!
อย่าเข้าไปใกล้นะ!!
เหวอ.. ปล่อยไกเซอร์บีมแล้ว
โดนเต็มๆอ้ะ!!
...!!!
บอกแล้วไงว่ารถถังสู้ไม่ได้หรอก!
วะฮะฮ่า!!!! เคี๊ยกกก ฮ่าฮ่าฮ่าฮ่าฮ่า
ยอมแพ้แล้วครับ!!
EPIC FAIL !!



ผลของการเอ่ยคำต้องห้าม...

สองตลาด 360°

สวัสดีครับ พบกับ คอลัมน์ทริกเศรษฐกิจที่นำเสนอ การวิเคราะห์การตลาด และสาระความรู้ เกี่ยวกับหลักเศรษฐศาสตร์และการตลาดมาประยุกต์ มาใช้ในเกม โดยในฉบับนี้ จะเป็นความรู้เล็กน้อย เกี่ยวกับการตลาด และเศรษฐศาสตร์

หลายคนที่เข้าไปใน ลานเมืองแสง อาจเคยได้ยินผู้เล่นบางคนพูดถึงคำว่า Demand และ Supply สองคำนี้เกี่ยวข้องอะไรกับการตลาด เราจะมาทำความเข้าใจอย่างง่ายครับ

ที่จริงแล้วเรื่องของ Demand & Supply นั้นยังมีปลีกย่อยอีกมาก แต่เนื่องจากเนื้อหานั้นไม่เกี่ยวข้องกับเกม [แถมหน้าหมดแล้วด้วย] ถ้าหากได้ศึกษาต่อในสายพณิชยกรรม การบริหาร หรือสายที่เกี่ยวข้อง ก็จะพบกับเนื้อหาที่ลึกซึ้งกว่านี้ แล้วพบกันใหม่ในฉบับต่อไปครับ

12 Tails Magazine Team [Economic Trick]

Royalman [Jun]

Economic Trick [Demand & Supply]



Demand [อุปสงค์]

ความต้องการ ในการซื้อ, ความต้องการสินค้าหรือความต้องการของผู้บริโภค

Supply [อุปทาน]

ความต้องการ ในการขาย, ความต้องการผลิต

หรือความต้องการของผู้ผลิตเมื่อนำสองคำนี้มาเปรียบเทียบกันจะทำให้มองรูปแบบการตลาดของสิ่งที่เราสนใจได้ ถ้าอธิบายในเชิงวิชาการ ผู้อ่านที่อายุน้อยกว่า 15 ปีอาจสับสนได้จึงขอเทียบอย่างง่ายดังนี้ครับ

1. High Demand - Low Supply

เกิดขึ้นเป็นระยะสั้น ณ เวลาปัจจุบัน เมื่อความต้องการสินค้า มีมากกว่าจำนวนสินค้าที่มีอยู่ จะทำให้ราคาสินค้านั้นสูงขึ้น กรณีนี้ เรียกว่า "สินค้าขาดตลาด"

2. Low Demand - High Supply

กรณีนี้ เกิดขึ้นทั้งในเกมและโลกแห่งความเป็นจริง เมื่อสินค้าที่อยู่ในตลาดมีมากกว่า ความต้องการจะทำให้ราคาสินค้านั้นต่ำลง กรณีนี้เรียกว่า "สินค้าล้นตลาด" ซึ่งการเกิดแต่ละกรณีนั้นจะเกิดเรียงกันไป แต่สุดท้ายเมื่อตลาดกลับมาสมดุลแล้ว จะเกิดราคากลาง หรือ Equilibrium Price ซึ่งต่อมากลายเป็นราคามาตรฐานที่ใช้ ในการซื้อขายทั่วไป

ผมขอแสดงผลของ Demand และ Supplyโดยใช้แร่เงินเป็นตัวเปรียบเทียบสภาพตลาดในแต่ละช่วงเพื่อความง่ายแก่การเข้าใจ

ก่อน Patch ชุดแมลงเข้าสู่เซิฟเวอร์

[Not Demand - Not Supply]

Silver Powder > (ไม่มีการตีราคาเป็นทางการ)

Silver Ore > (ไม่มีการตีราคาเป็นทางการ)

Silver Bar > (ไม่มีการตีราคาเป็นทางการ)

หลัง Patch ชุดแมลง [Weapon & Suit Bug Set lv.50 - 54] เข้าสู่เซิฟเวอร์

[Low Demand - Low Supply]

Silver Powder > (ไม่มีการตีราคาเป็นทางการ)

Silver Ore > 5 - 6 k

Silver Bar > (ไม่มีการตีราคาเป็นทางการ)



หลัง Patch ชุด 60 [Weapon & Suit RoyalBeast Set lv.58 - 62] เข้าสู่เซิฟเวอร์

[High Demand - Low Supply]

Silver Powder > 1 - 1.5k

Silver Ore > 9 - 12k

Silver Bar > 60 - 70k

หลัง Patch ดันเจี้ยนน้ำแข็ง [Venero's Frozen Tower] เข้าสู่เซิฟเวอร์

[High Supply - Low Demand]

Silver Powder > 500 - 800g

(มีโอกาสหายไปจากตลาดสูงมาก)

Silver Ore > 4 - 7k

Silver Bar > 35 - 40k

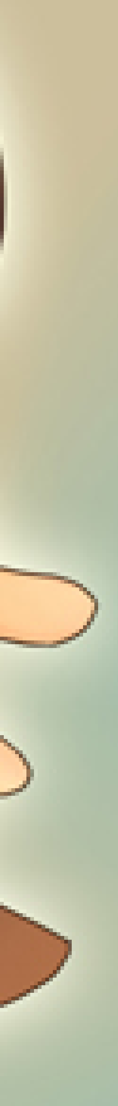



FIRE AND ICE

จับหางคุย



สวัสดีคร๊าบบบบบบบ!!!!! กลับมาพบกันอีกครั้งนะคร๊าบ! กับรายการที่จะพาทุกท่านไปพูดคุยพบปะเหล่าคนดังต่างๆทั่วฟ้าเมืองแสง หรือเรื่องราวที่กำลังเป็นกระแสมาแรงแซงทางเบี่ยงที่น่าสนใจ พร้อมด้วยพิธีกรสุดเท่หน้าตาดี มีดีกรีความหล่อเกินร้อย ไม่น้อยหน้าบอย ปกรณ์ กับผม"เจ็ทเตอร์" ลิงจ๋อจอมจ้อเช่นเคยคร๊าบบบบบบบ!!!!!



สำหรับฉบับนี้ก็ยินดีต้อนรับสู่เดือนเมษายน เดือนที่น้องๆหนูๆต่างชื่นชอบและรอคอยกันเนื่องจากว่าเป็นช่วงปิดเทอมแล้วนั่นเอง งานนี้คงมีเวลาอัพเลเวล หาของประลองPvPกันอย่างเต็มที่จุใจ ส่วนคนแก่ๆ อายุยามเข้าวัยทำงานแล้วเดือนนี้ก็เป็นที่รอคอยเช่นกัน เพราะว่ามีเทศกาลหยุดยาวอย่างสงกรานต์อยู่ด้วย งานนี้ก็ออกไปสาดน้ำปะแป้งสาวๆ หนุ่มกันให้สำราญใจกันบ้างนะคร๊าบ อ้อ! ที่สำคัญอีกอย่างคือ อย่าลืมสืบสานประเพณีไทยด้วยการขน ทรายเข้าวัด ทำบุญ ทำทาน ปล่อยนก ปล่อยปลา รดน้ำดำนา เอ๊ย! ดำหัวผู้ใหญ่ด้วยนะคร๊าบ! (อากาศร้อนจริงทำเอาผมเองเริ่มเพี้ยนๆไปล่ะ)

เข้าสู่เนื้อหาวันนี้กันเลยดีกว่าคร๊าบ! ร้อนๆ แบบนี้เจ็ทเตอร์ก็ขอเพิ่มองศาความร้อนขึ้นไปอีกกับเหล่าผู้กล้ามากความสามารถ ที่ฟันฝ่าสู้ตายจากสนามประลองอารีน่าของเรากันมาอย่างโชกโชนโชกเลือด กับรายการประลองอัคคีวารีเยือกแข็ง หรือภาษาอังกฤษที่ว่า Fire&Ice Tournament นั่นเองคร๊าบ!!!!! ขอย้อนความซักนิด อันที่จริงแล้วงานประลองนี้จัดขึ้นเมื่อเดือนมกราคมที่ผ่านมาตั้ง4เดือนแล้ว โดยแข่งใหญ่กันในงาน Thailand game show งานที่ค่ายเกมจากทั่วฟ้าเมืองไทยต่างขนเกมที่ตัวเองดองไว้มานานแสนนาน เอ๊ย! เกมที่แต่ละค่ายซื้อมา นำมาโชว์เพื่อเรียกน้ำย่อยก่อนเกมจะเปิดให้บริการ และเรียกน้ำลายของเหล่าผู้ชมพริตตี้สาวสวยกันอีกด้วย (งานนี้12หางของเราก็ไม่พลาดคร๊าบ หลายคนติดcharmจากค้างคาวสาวกันเป็นแถว) ซึ่งก่อนหน้าวันงานนั้นการแข่งขัน Fire&Ice Tournament นั้นก็เริ่มมาซักพักหนึ่งแล้วในรอบOnline เพื่อจะคัดเลือกเหล่าผู้มีฝีมือที่ผนึกกำลังรวมทีมมาเข้าร่วมการแข่งขันกันอย่างมืดฟ้ามัวดินจำนวน 23 ทีมจากสองเซิฟเวอร์ ได้แก่ แครอทซ่าCarronian และมูโป้แสบ Mupiea ให้เหลือ8ทีม จากนั้นก็มาฟันดะ ตบตีกันในงานจนได้ผู้ชนะแต่ละเซิฟเวอร์ เพื่อมาประลองหาแชมป์ของเกม12หางอย่างนี้นี่เองคร๊าบ !!!!!

และวันนี้คร๊าบวันนี้ ผู้ชนะในงานแข่งขัน Fire&Ice Tournament เหล่าผู้กล้าทั้ง4ก็ได้มาเยือน ณ รายการจับหางคุย แห่งนี้แล้ว ขอเสียงปรบมือให้กับทีมแชมป์ใหญ่ ทีม ooMosQuItOoo จาก Server Carronian!!!!!

เจ็ทเตอร์: ก็สวัสดีทุกท่านและขอแสดงความยินดีย้อนหลังด้วยนะคร๊าบ

(สวัสดีกันเรียบร้อยดีงามตามประเพณีไทย)

เจ็ทเตอร์: ก่อนอื่นเลยก็ขอให้แต่ละท่านแนะนำตัวด้วยคร๊าบ

ZwXaL: กวางครับเล่นลิงครับ

Freya: ผมเซฟครับเล่นตัวหมาป่าครับ

Venum: นามครับกิ้งก่าครับ

oRIPo: น้องบอลเล่นแกะจ่ะ

เจ็ทเตอร์: งานนี้ผมแอบตื่นเต้นเล็กน้อยคร๊าบ เนื่องจากตั้งแต่เปิดรายการมา เป็นครั้งแรกที่สัมภาษณ์แบบอบอุ่นคนเยอะแบบนี้ อีกเรื่องคือพอคนเยอะแล้ว ผมกลัวโดนรุมคิลเวลาถามคำถามไม่เข้าหูทุกที

(ทำหน้าเจื่อนๆกลัวๆ พร้อมหยิบมิเกะมาบัง)

เจ็ทเตอร์: เข้าเรื่องกันเลยนะคร๊าบ ก่อนอื่นขอถามคำถามนี้ก่อนเลยว่า เกมออนไลน์ ไม่เคยเห็นหน้า เซิฟเวอร์นึงก็มีคนหลายร้อย แยกแชแนลกันอีก แล้วมารวมตัวกันได้ยังไงคร๊าบ?

Venum: หัวหน้าทีมตอบหน่อย



oRIPo: นามกะกวางตอบสิ

(แล้วก็โยนกันไปมาซักพักเพื่อแสดงถึงความสามัคคีพร้อมใจ= =;)

ZwXaL: เจอกันในPvPฉาก1/8 ครับ เล่นกันบ่อยน่ะ

Freya: ต้องบอกว่า.....เรื่องมันยาวมากๆ

oRIPo: เดิมทีนามกับกวางเคยอยู่กิลด์เก่าเดียวกันมาก่อน ซึ่งเป็นแชมป์เก่าคราวที่แล้ว

เจ็ทเตอร์: รายการที่แล้ว? หมายถึงการแข่งครั้งแรกของเกม12หาง compgamer arena 3vs3 สินะคร๊าบ! โอ้ว.....นี่ผมกำลังนั่งอยู่กับผู้ที่เป็นแชมป์ถึงสองรายการซ้อนด้วยเรอะเนี่ย!จากนั้นเกิดอะไรขึ้นต่อคร๊าบ?

oRIPo: จริงๆมีเพื่อนที่เล่นแกะอีกคน แต่เขาเลิกไปก่อนสองคนนี้เลยมาชวนบอลเพื่อมาแทน ส่วนเซฟ.......เอามางั้นล่ะ...ให้ทีมเต็ม

(ทั้งทีมฮาครืน ส่วนผู้ถูกพาดพิงนิ่งไปแล้ว...)

ZwXaL: เป็นตัวแก้เกม.....แหมๆ

Freya: ผมเข้ามาแก้เกมเวลาเจอตัวถึกๆ

เจ็ทเตอร์: รวมๆแล้วคือก็ไม่ได้อยู่กิลด์เดียวกันมาก่อน หมดทุกๆคนสินะคร๊าบ

(ทุกคนส่ายหน้ากันอย่างพร้อมเพรียง)

Venum: แต่สุดท้ายก็มาอยู่ด้วยกัน เพราะบอลสร้างกิลด์ใหม่น่ะ

เจ็ทเตอร์: ความเป็นมาของทีมนี้ สำหรับผมแล้วก็แปลกดีนะคร๊าบ ปกติไม่ค่อยเห็นการรวมตัวกันเพราะPvPเท่าไหร่ เพราะเห็นมีแต่ไม่จากกันเฉยๆก็ทะเลาะดราม่าใส่กัน..... มาถึงเรื่องของแนวกันบ้างดีกว่าคร๊าบ แน่นอนว่าหลายท่านคงอยากรู้ว่าทีมระดับแชมป์นั้น มาถึงระดับนี้แล้ว มีแนวการเล่นอย่างไรบ้างคร๊าบ?

ZwXaL: เรานะ.....วิ่ง.....

Venum: จบไวมาก -*-

ZwXaL: ทำได้เท่านี้อะลิง

Venum: ลิงเป็นตัวเปิดเกมทำให้อีกทีมหยุดในตอนเริ่มเกมด้วยสกิลหิน 4 จากนั้นก็จะมีหน้าที่ในการ

ช่วยล็อคขั้น6 เพราะยังไม่มีหางไหนหลุด
ล็อคสกิลนี้ได้นอกจากการรีซิสอีกอย่างคือ
สกิลอัลติของลิงไฟก็เป็นหนึ่งในตัวตัดสินว่าเกมจะดำเนิน
แบบยืดเยื้อหรือรวดเร็ว นอกเหนือจากนี้คือต้องยิงแรง
และมีตัวล่อให้ เพราะลิงไม่มีสกิลช่วยเหลือตัวเองใน
ระหว่างการแข่งขันครับ
(พูดเสร็จก็ลงไปหอบเลย)
เจ็ทเตอร์: ขอบคุณมากคร๊าบ ทำเอาเจ้าตัวคนเล่นลิงยิ้มร่า
รอดตัวเพราะมีคนช่วยตอบแทนเลย
Venum: นักเขียนเก่าครับ
ZwXaL: ดี...พิมพ์ไวดี บอกหมดล่ะ 555+
oRIPo:พิมพ์ต่อเลยนาม ตัวแกต่อ.....
Venum:พักก่อน ไม่ไหว เข้าห้องน้ำ.....
(.......เกิดความเงียบขึ้นชั่วขณะ.......)
เจ็ทเตอร์: อ่า.....ถ้างั้นตอนนี้ก็พักชมผู้สนับสนุนรายการ
ของเรา แล้วเดี๋ยวกลับมาล้วงลึกศึก Fire&Icetournament
กับทีม....(ชื่อยากจริง...).....ooMosQuItOoo แต่ตอนนี้พัก
ซักครู่คร๊าบ!!!!!
[ขอขอบคุณ ยาสีฟันตราตาแป๊ะ ขี่เจ็ทสกีเหงือกดี
ฟันไม่เสียว เพราะแก่แล้ว.......... แชมพูคลีนแอนด์เคลีย
เคลียรังแค แล้วเคลียกะแกต่อ..........สบู่สมุนไพรแท้ตรา
ขวานฟ้าหน้าดำ เพราะทำมาแข่งกะตรานางพญาหน้าขาว
เลือกเราสิคะ.......... ร้านเครื่องมือช่างราชาน งานฝีมือดี
ถ้ามีปัญญาจ่ายคิดจะตีของอย่าลืมราชาน..........ขนมคุกกี้
สอดไส้ช็อคโกแลตอะโคล่ามาร์ช หนูชื่อ อะโคล่า ยืนอยู่
หน้าร้านจามอน ว้า.........]
เจ็ทเตอร์:กลับมาสู่รายการจับหางคุยกันอีกครั้งนะคร๊าบ!!!!!
ตอนนี้ทุกท่านก็อยู่กับผม เจ็ทเตอร์ลิงจ๋อจอมจ้อ กับ
ทีมแชมป์จากการแข่งขัน Fire&Ice tournament ทีม
ooMosQuItOoo คร๊าบ!!!!! เมื่อครู่เราค้างไว้ที่แนวการ
เล่นของแต่ละคนของทีมแชมป์นะคร๊าบ พูดถึงแนวการ
เล่นของลิงไปแล้ว ต่อไปใครจะเสนอตัวดีคร๊าบ?
oRIPo: บอลจะถนัดตัวเวทย์อ่ะ คือ..... เพราะกลัวตาย
เลยชอบอยู่ไกลๆ แล้วก็ไม่ค่อยมีคนเล่นแกะ ก็เลยต้อง
หันมาเล่นเอง เพราะตอนแรกเล่น
เพนกวิ้นเป็นหลัก แต่ตอนนี้เก็บเข้าโกดังไปแล้ว
เจ็ทเตอร์: อ้าว! ทำไมล่ะคร๊าบ?ไม่เล่นต่อหน่อยเรอะ?
Venum: เพราะแพ้ผมมาตะกี๊ไง
oRIPo: คือ.....แล้วก็แกะเป็นตัวซัพที่เริ่ดที่สุดล่ะ ช่วยคนอื่นได้
เยอะเป็นตัวล่อด้วย ถ้าเจอทีมไหนมีลิงกับแกะ บอลก็จะหลับ
ลิงก่อน จะไม่สนใจแกะเลยเพราะยังไงแกะก็ฮิลลิงไม่ทัน
Venum: อย่าที่บอก ลิงเป็นตัวเริ่มเกม แกะเลยต้องขัดก่อน
เจ็ทเตอร์: หลักๆก็คือซัพพอร์ทและคอยขัดจังหวะฝ่ายตรงข้าม
ตามโอกาสสินะคร๊าบ แล้วตัวอื่นล่ะคร๊าบ?
Venum: สำหรับกิ้งก่าก็.....ความสำคัญไม่ได้อยู่ที่จะยิงแรง
ขนาดไหน เพราะเป็นหางที่วัดดวงกับการ Critical แต่สิ่ง
สำคัญที่กิ้งก่าสำหรับลงแข่งต้องมีคือสกิลซัพลิง
(พิธีกรทำหน้าตกใจ!!!!!!!)
Venum: เพราะกิ้งก่าจะต้องยิงขณะที่เพื่อนร่วมทีมล็อคอยู่
ถ้าไม่ล็อคก็ยิ่งไม่โดน (ย้ำว่าไม่โดน!) ดังนั้นสิ่งสำคัญที่สุด
สำหรับการแข่ง3vs3คือซัพลิง (ย้ำให้อีกรอบ) แต่สำหรับ
การแข่งขันอื่นค่อยว่ากันอีกที หน้าที่สำคัญของกิ้งก่า
เริ่มเกมมาต้องเก็บแกะให้ได้ ขณะที่ลิงทำKO เพราะแกะ
อีกทีมจะล้ม กิ้งก่าต้องซอยให้ตาย เพื่อลดจำนวน เพื่อ
เกมที่ไวไม่ยืด
เจ็ทเตอร์: แล้วถ้าเกิดจัดการกับแกะไม่ได้ล่ะคร๊าบ?
Venum: ก็ต้องเลิกสนใจแกะ ให้ไปช่วยยิง
ตัวที่เพื่อนล็อคอยู่แล้วเปลี่ยน ความ
สำคัญตัวเองไปเป็นการป่วนด้วยการทำ
ดาเมจไกลๆและรอซัพลิง..... จบครับ
เจ็ทเตอร์: และ..... คนสุดท้ายกับผู้แก้เกม

จับหางคุย

Freya: ส่วนตัวผมเล่นหมาเป็นหลัก แล้วผมก็มีแต่ซัพเพื่อฆ่าเท่านั้นเอง ซัพไบล้นกับลิง ส่วนแนวทางก็..... ถ้าผมเป็นสายพารา ก็เล่นเหมือนกับพาราทั่วไปทุกคน แต่ถ้าเป็นเบลดก็จะเอาสกิลที่ลบจุดด้อยของสายเบลด เพื่อไม่ให้เป็นตัวถ่วงของทีมมากและมากที่สุด อีกเรื่องที่ผมเป็นตัวสำรอง คือผมแค่จะมาเล่นกับทีมอันตรายน๊ะจ๊ะ TBBN และImpossibleสามทีมหลักๆครับ

เจ็ทเตอร์: ต่างคนต่างมีแนวการเล่นเป็นของตัวเอง มีหน้าที่ในการล้มฝ่ายตรงข้ามแล้ว งานนี้มีการเตรียมแผนอะไรในแต่ละแมทช์บ้างไหมคร๊าบ?

oRIPo: ก็ช่วยๆกันคิดแผน ว่าเจอทีมนี้ต้องทำอย่างไร ก็ดู re-run ในคลิปด้วยว่าเขาเปิดเกม ทำอย่างไรบ้าง

Venum: รู้เขารู้เรา รบร้อยครั้งชนะร้อยครั้งครับ (เปิดตำราพิชัยสงครามจีนกันเลยทีเดียว)

Venum: อีกอย่าง.....สัตว์เลี้ยงก็สำคัญนะ pet ที่ใช้ในการแข่งไม่ควรเป็นชนิดช่วยโจมตี เพราะทำให้แกะหลับไม่เป็นผล เน้นpetที่ซัพอย่างอื่นเช่นพวกเพิ่มค่าstatจะดีกว่า หรือถ้าเจอค้างคาวก็ใช้ลูกม็อคบั๊ค เพราะมันทำดาเมจหมู่ช่วยหาตัวจริงได้

ZwXaL: ชุดแมลงก็ช่วยได้มาก

oRIPo:ทำให้ติด resist ทำให้เราไม่ติดสถานะต่างๆ ซึ่งทำให้มีโอกาสชนะมากขึ้น

ZwXaL: ที่สำคัญ ความเป็นทีม คือเราเล่นกันแทบจะมองเป็นตาเดียวกันเลย ไม่ได้ออน team speak หรือคุยกัน

oRIPo: คือจะรู้ทันทีว่าคนไหนโดนล็อค ก็ยิงคนนั้น

Venum:รู้ใจกัน

เจ็ทเตอร์: ไม่ได้คุยกัน ไม่ได้ต่อไมค์พูดหรือสั่งการออนไลน์แบบนี้ การที่มาถึงจุดๆนี้ได้แสดงว่าทั้งทีมต้องซ้อมด้วยกันแบบสุดๆเลยสินะคร๊าบ?

ZwXaL: ตลอดเลยอะครับ

oRIPo: ตลอดเลย

Venum: ก็สำหรับก่อนการแข่งก็มีการจัดทีมในกิลด์ให้ช่วยซ้อมด้วยครับ

ZeXaL:แผนมันเยอะนะจริงๆแล้ว

เจ็ทเตอร์: ถามแบบตรงๆเลยแล้วกัน มีปัญหาอะไรกันบ้างไหมคร๊าบ? (ดูคำถามนักเลงมาก)

oRIPo: มี

Venum: มีครับ ผมเป็นโรคหัวใจ

Freya: ปัญหาคือกลัวนามเข้าโรงพยาบาล

ZwXaL: นามมัวดูพริตตี้ครับ หัวใจจะวาย

Freya: พริตตี้ค้างคาว

Venum: ค้างคาวนี่สวยยวด

เจ็ทเตอร์: นั่นประไร!!!!! เราค้นพบต้นตอของปัญหาแล้วคร๊าบ! งานหน้าก็ขอเชิญคุณพริตตี้คนสวยไปพักบ้านผมระหว่างการแข่งขันชั่วคราวนะคร๊าบ! (นอกเรื่องล่ะ.....) เอาปัญหาจริงๆจังๆสิคร๊าบ!

ZwXaL:ระหว่างแข่งเรามีนะ เมาส์ตกจอ

Venum: แผนที่การแข่งด้วยเป็นแผนที่แบบ 3vs3 ก็จริงแต่ไม่เหมือนกับในตัวเกมที่มีอยู่ เพราะเป็นระบบนับ 3 คะแนนแต่ดีที่แผนที่การแข่งขันมันยังอำนวยกับทีมระยะไกลและเน้นเกมไวดูได้จากคลิปย้อนหลังไม่เกินนาทีซักรอบ

oRIPo: ถ้าหมาชุบไม่ติดนะ

เจ็ทเตอร์: เจาะประเด็นกันอีกเรื่องนะคร๊าบ ถ้าไล่ดูแล้วจะเห็นว่ามีอยู่ครั้งหนึ่งที่สู้แพ้ด้วย เกิดอะไรขึ้นคร๊าบ?

oRIPo: รอบที่แพ้ครั้งนั้นเพราะกวางโดนหลับ พอตื่นขึ้นมาก็กดสกิลแฟลชไฟร์ซะงั้น

ZwXaL: เมาส์ตกอ่ะ

Venum:ตื่นเต้น

oRIPo: ใช่! บอลก็วิ่งหนี นึกว่าอีกทีม

Venum:เป็นการสับขาหลอก

oRIPo: หมาวิ่งมาครอส ระเบิดตู้ม! ตาย..... แต่ก็แก้เกมด้วยอีกรอบ กวางรู้ตัวว่าโดนหลับเลยใส่ชุดแมลงซึ่งมันก็เป็นผล จากนั้นก็ตามแผนเดิมที่วางไว้

เจ็ทเตอร์: ถามตอบกันมาหลายเหตุการณ์แล้ว.....กลัวหางไหนมากที่สุดคร๊าบ?

ZeXaL: เพนกวิ้น

Venum: แพนด้าเร็ว แรง ช็อค

oRIPo: อย่างที่บอก แพนด้า น่ากลัวสุด ไม่อยากเจอ เพราะมันทำKOง่ายแล้วก็ล็อคมันไม่ค่อยติด

Venum: อีกอย่าง..... โชคดีที่ไม่มีค้างคาวผ่านเข้ารอบ เพราะแผนรับมือยากสุดๆ

oRIPo: ถ้าทีมไหนมีค้างคาวจะทำเกมเร็วไม่ได้ ต้องยืดเยื้อ

เจ็ทเตอร์: ชาวค้างคาวได้ยินประโยคนี้คงต้องหมั่นฝึกฝีมือแล้วนะคร๊าบ งานหน้าเผื่อจะมาโค่นแชมป์ลงแล้วก้าวขึ้นสู่เวที สยายปีกโชว์ความเป็นนางร้ายอย่างเต็มภาคภูมิ! (เสียงค้างคาวหัวเราะลั่นลอยก้องอยู่ในหัว)

เจ็ทเตอร์: รวมๆแล้วแข่งครั้งนี้รู้สึกเป็นไงบ้างคร๊าบ?

Venum: ปวดใจครับ

ZwXaL: สนุกดีครับ ตื่นเต้น แต่ละทีมเก่งๆ จริงๆก็เป็นเพื่อนกัน เล่นกันมาแล้วกะทุกทีม

oRIPo: สนุกดี ไม่เคยเจอใครในเกม แต่นั่งแท็กซี่ไปแพง

Venum: ใช่ๆ เพิ่งเจอตัวจริงกันด้วย ตื่นเต้นดี มาเจอตัวจริงกันที่ไบเทค แต่นามกับกวางเป็นพี่น้องกัน เจอกันอยู่แล้ว มีแค่สองคนนี้อ่ะ

เจ็ทเตอร์: แล้วพบหน้ากัน เจอตัวเป็นๆแบบนี้ รู้สึกยังไงบ้างคร๊าบ?

Venum: บอลแรดค่ะ

(ฮาครืนกันอีกรอบ)

Venum: รู้สึกตัวเองสูงมาก

oRIPo:รู้สึกแคระมาก

เจ็ทเตอร์: แล้ว.....ความรู้สึกหลังจากที่ได้เป็นแชมป์ล่ะคร๊าบ? รู้สึกอย่างไรกันบ้าง?

Freya: ผมรู้สึกเศร้านิดๆ 3 คนทิ้ง ไป BTS กันหมด

(หลังจากประโยคนี้ก็เกิดการแฉกันเองอย่างเมามัน)

ZeXaL: ดีใจครับ สองสมัยติด

Venum: ดีใจครับ เพราะนามกับกวางเคยเป็นแชมป์มาก่อน เลยคิดว่ายังไงก็ต้องชนะ หลังจากแข่งจบก็ดีม๊ากกกกกกกกก

oRIPo: เพราะได้ของ ตังไม่แคร์..... เพราะรวยแล้วก็สวยมาก บายค่ะ

เจ็ทเตอร์: หลังจากที่เป็นแชมป์แล้ว ชีวิตในเกมมีการเปลี่ยนแปลงอะไรบ้างคร๊าบ?

Venum: เซ็งมากครับ โดนไล่ตลอด ไม่ทันทำอะไรเลย

Freya: โดนท้าPvPทั้งวันแถมโดนรุมก่อนใคร

ZwXaL: เราชินกับการมีคนเดินมาถามวิธีอัพ วิธีเล่น ขอดูธง ดูของ

oRIPo: ดีลจนเหนื่อย

เจ็ทเตอร์: แล้วพี่ๆทีม GM ที่ดูแลเป็นอย่างไรบ้างคร๊าบ? ติดต่อ ประสานงาน ดูแล
กันเป็นอย่างดี?




จับหางคุย

ZeXaL: ก็โอเคนะครับ พี่ปอม ติดต่อตลอด เมลมาเตือน โทรเตือนมาเวลาแข่ง

เจ็ทเตอร์: งานนี้ถ้าพี่ GM ได้มาอ่านคงยิ้มแก้มบวมหน้าบานแน่ๆคร๊าบ..... ถ้าเกิดมีการจัดการแข่งขันอีกคราวหน้าคงไม่พลาดใช่ไหมคร๊าบ?

Venum: แน่นอนครับ

oRIPo: จะตามไปเก็บอีก

ZeXaL: ไม่พลาดครับ

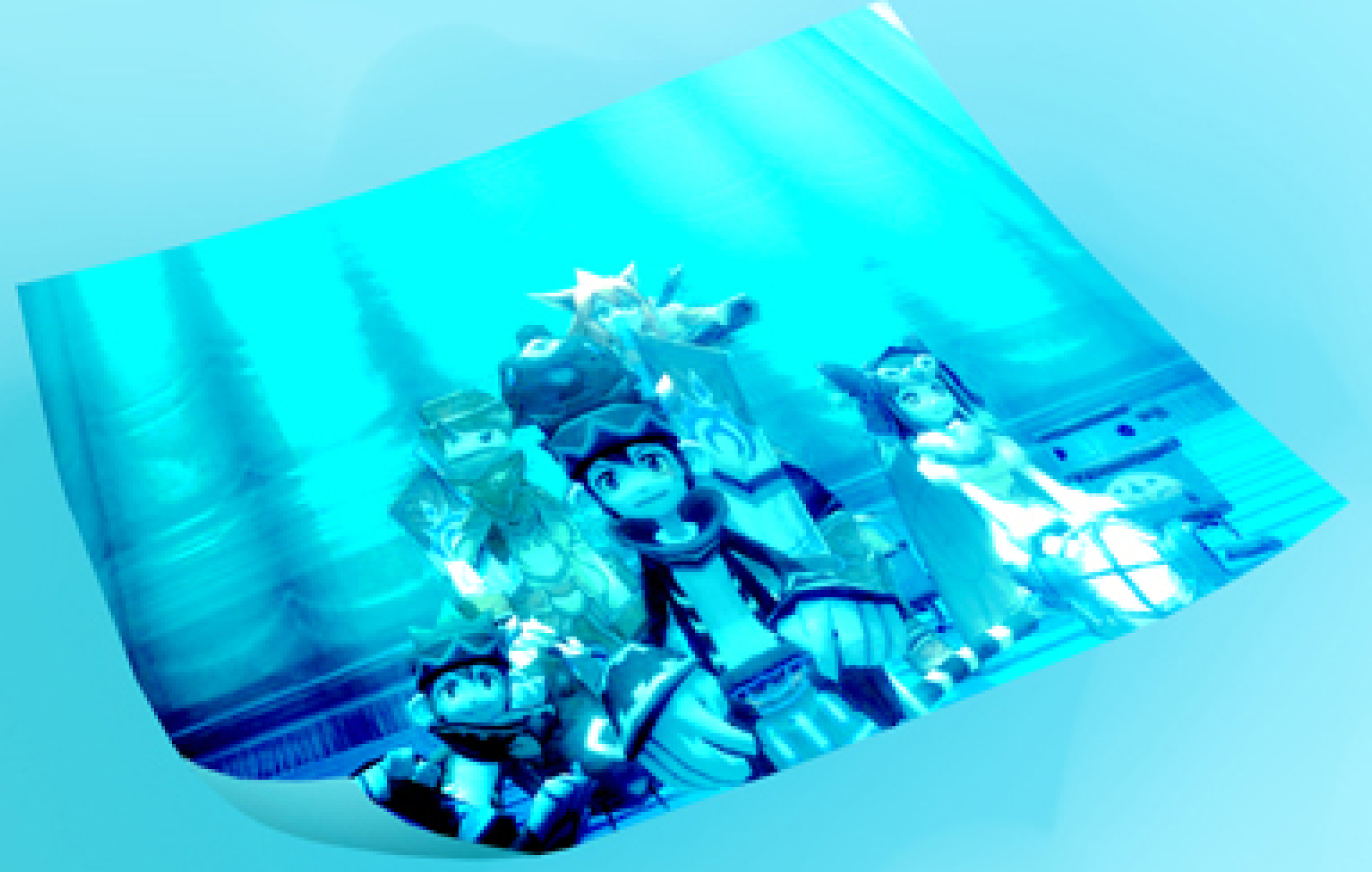
เจ็ทเตอร์: มีอะไรอยากจะฝากไปถึงทีมพัฒนาเกม และผู้ให้บริการเกมบ้างไหมคร๊าบ?

Venum: อยากให้เปิดเซิฟต่างประเทศและมีการแข่งข้ามประเทศบ้างครับ

oRIPo: อยากให้แก้บั๊คในเกมทั้งหมด

Venum: สำหรับผู้ให้บริการก็อยากจะฝากเรื่องของการบริการ การตอบคำถาม ให้ละอารมณ์ และเพิ่มความเอาใจใส่ขึ้นครับ

เจ็ทเตอร์: ทั้งนี้ทั้งนั้นก็เพื่อเกมของเรา สังคมของเรา ลดช่องว่าง ความห่างเหินระหว่างทีมงานและผู้เล่นสินะคร๊าบ..... คำถามสุดท้ายล่ะคร๊าบ! มีอะไรอยากจะฝากไปถึงเพื่อนๆ ที่กำลังอ่านอยู่บ้างไหมคร๊าบ?



Venum: ฝากถึงเพื่อนๆที่เลิกเล่นไปแล้วล่ะกันครับ เผื่อเขาอ่าน.....ก็ คิดถึงมากๆครับ อยากจะเอ่ยชื่อแต่ก็เยอะเกินไป ตอนนี้เกมก็พัฒนามาเยอะมาก มีการอัพเดททุกอาทิตย์ มีอะไรให้ได้ลุ้นเยอะแยะมากมาย อยากให้ลองกลับมาเล่นดูอีกซักครั้งและทักทายด้วยกัน คิดถึงมากครับ จุบุ จุบุ

เจ็ทเตอร์: ท้ายนี้ผมขอ สามพยางค์!!!!!

Venum: เซิฟ เวอร์ ฟูล!!!!!

Freya: I LOVE YOUUUUUUUUU

ZwXaL: เก็บ เวล กัน!

เจ็ทเตอร์: และคนสุดท้าย!!!!! สามพยางค์!!!!!

(.....ตื๊ด........ เทปหมด อัดไว้ไม่ทัน..... ขอโทษเป็นอย่างสูงคร๊าบTwT)

คร๊าบ!!!!! สำหรับวันนี้ก็ต้องขอขอบคุณทีม ooMosQuItOoo จาก Server Carronian แชมป์รายการแข่งขันFire&Ice tournament เป็นอย่างมากนะคร๊าบ ที่สละเวลาในการเก็บเลเวลมาร่วมรายการจับหางคุยกับเรา งานนี้เชื่อว่าหลายคนคงเต็มอิ่มอัดแน่นไปด้วยความบันเทิงพร้อมด้วยสาระเกี่ยวกับการPvPและอื่นๆกันอย่างจุใจเลยทีเดียว น่าเสียดายคร๊าบที่เวลาและหน้ากระดาษของเรานั้น ต้องสิ้นสุดกันเพียงเท่านี้ แต่ไม่ต้องเสียใจน้ำตาตกในกันไปนะคร๊าบ ยังไงทุกท่านก็สามารถรับชมรายการจับหางคุยได้ในนิตยสาร 12tails magazine เช่นเคย หรือหากอยากดู ย้อนหลังตอนเก่าๆก็สามารถดูได้ที่เวบบอร์ดเกมสิบสองหางออนไลน์ เลื่อนหากระทู้ของนิตยสารแล้วก็เปิดอ่านได้ทันที หรือใครที่มีเฟสบุ๊ค อยากอ่าน หรือซึ้งจัง ขอแชร์นะคะ หรือว่าจะกดไลค์เพราะเลิฟก็ให้เข้าไปที่www.facebook.com/12TailsMagazine ได้ตลอด24ชั่วโมงเลยคร๊าบ

ตอนหน้า ใครหรือเรื่องไหนจะเป็นประเด็น เรื่องไหนจะถูกตีแผ่ ขอแค่คุณดูรายการจับหางคุย แล้วคุณก็จะคุยกับคนอื่นเขา ได้รู้เรื่อง(เอามือชี้ไปที่กล้องนับสิบตัวพร้อมทำหน้าจริงจัง) สำหรับวันนี้ สวัสดีคร๊าบ!



รับสมัคร Art Design 2 ตำแหน่ง

หน้าที่ ⇨ จัดหน้านิตยสาร

คุณสมบัติ

- มีใจรักเกม 12 หาง
- ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop หรือ Adobe Illustrator ได้เป็นอย่างดี (ถ้าถนัดทั้ง2โปรแกรมจะดีมากเลยค่ะ)
- ทำงานเป็นทีมได้
- รับฟังความเห็นคนอื่น
- มีความรับผิดชอบ
- ตรงเวลา

วิธีการสมัคร

ติดต่อมาทาง E-mail Art12TailsMag@gmail.com พร้อมกับแนะนำตัวเองเล็กน้อย หลังจากนั้นเราจะติดต่อกลับไปอีกทีนะคะ >w<



รับสมัคร นักเขียนบทความ เพิ่ม 6 ตำแหน่ง

หน้าที่ ⇨ เขียนบทความของฮีโร่แต่ละหาง ทั้งในข้อมูลเชิงกว้างและเชิงลึก

คุณสมบัติ

- รักเกม 12 หาง
- รู้จักฮีโร่ในแต่ละหางเป็นอย่างดี ทั้งด้านลักษณะการเล่นแบบพื้นฐานของตัวละคร รวมไปถึงการเล่นในระดับสูงที่มีการพลิกแพลง และใช้ในการต่อสู้กับผู้เล่นด้วยกัน
- มีความสามารถในการอธิบายในรูปของตัวอักษรให้อ่านง่ายเข้าใจได้ง่าย สามารถเขียนภาษาให้มีความเป็นทางการได้หลายระดับ
- ใช้โปรแกรม Microsoft Word ได้ดี
- รับฟังความเห็นคนอื่น
- มีความรับผิดชอบ
- ตรงเวลา

วิธีการสมัคร

ติดต่อมาทาง เมลล์นี้ครับ magazine12tails@hotmail.com เดี๋ยวทางเราจะติดต่อกลับไปครับผม

12 Tails Magazine

รับภาพ Fan Art



- เป็นFan Art ตัวละครจากเกม 12 หางเท่านั้น
- ผลงานที่ส่งมาต้องไม่เคยเผยแพร่ที่ไหนมาก่อน
- ไม่รับผลงานที่มีตัวละครอื่นนอกเหนือจากในเกม
- ขนาดผลงาน ไม่เกิน 21ซ.ม.x29.7 ซ.ม.(A4)
- ไม่จำกัดเทคนิคที่ใช้ในการสร้างผลงาน
- รับผลงานที่เสร็จสมบูรณ์แล้วเท่านั้น
- 1 ท่าน ส่งได้ 1 ผลงานเท่านั้น หากมากกว่านั้นทีมงานจะคัดเลือกมาลงเพียง 1 ผลงาน
- ส่งเป็นไฟล์ jpeg. มาที่ E-mail Art12TailsMag@gmail.com

รับนิยายสั้นลงนิตยสาร 12Tails Magazine

1. เป็นนิยายที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเกมสิบสองหางออนไลน์ และไม่เคยเผยแพร่ที่ใดมาก่อน
2. ฟอนต์ Angsana New ขนาดอักษร 16 pt ตอนละ 9 หน้ากระดาษA4 จำนวนตอนทั้งหมด(จบเรื่อง) 4 ตอน
3. ส่งตอนแรกพร้อมทั้งพล็อตเรื่องและแผนการเขียนต่อตอนมาด้วย หากนิยายแต่งเสร็จสมบูรณ์แล้วจะพิจารณาเป็นพิเศษ

ติดต่อมาที่ เมลล์นี้ครับ magazine12tails@hotmail.com
เดี๋ยวทางเราจะติดต่อกลับไปครับผม

Special Thank!
Player : oRIPo, venum ZwXaL Freya, Zombieday, Xwing
Picture : 12Tails fansite kit
Texture : Simon Murray, wayaren

